

HOBBY

CONSOLAS



Revista independiente de videojuegos para consolas

EMOCIÓN SOBRE RUEDAS

F-1 World Grand Prix

FORMULA 1 '98 • V-RALLY 64

Sorteamos:

*25 F-1 World Grand Prix,
30 Medieval,
25 Mission: Impossible
y cientos de premios más*

*Así serán los
primeros juegos
para Dreamcast*

**GODZILLA
SONIC ADVENTURES
BLUE STINGER**

Lluvia de estrellas

**ISS '98
MOTO RACER 2
MEDIEVIL
DEEP FEAR
ALL STAR TENNIS
ABE'S EXODUS
TENCHU**



GANADORES DEL III CONCURSO NACIONAL MANGAS & VIDEOGAMES

Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguie

Jefes de Sección:

Sonia Herranz, Manuel del Campo

Redacción:

Javier Domínguez, Alberto Lloret.

Diseño y Autoedición:

Sole Fungairiño (Jefe de sección),
David Lillo

Secretaría de Redacción:

Ana María Torremocha

Colaboradores:

Olga Herranz, Roberto Lorente,
David García y Sergio Herrera.

Corresponsales:

Nicolas Di Costanzo (Japón)

.....

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Director General:

Karsten Otto

Subdirectores Generales:

Rodolfo de la Cruz

Domingo Gómez

Amalio Gómez

Director de Distribución:

Luis Gómez-Centurión

Directora Comercial:

Mamen Perera

Coordinación de Publicidad:

Mónica Marín

Coordinación de Producción:

Lola Blanco

Departamento de Sistemas:

Javier Del Val

Fotografía: Pablo Abollado

.....

Redacción y Publicidad:

C/ Círculos, nº 4

28700 San Sebastián de los Reyes

(Madrid)

Tlf: 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92

Suscripciones: Tlf: 91 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.

S.S. De los Reyes (Madrid)

Tlf: 91 654 81 99

Transporte: BOYACA. Tlf: 91 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA.

Ctra. de Barcelona Km.11,200

28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

.....

HOBBYCONSOLAS no se hace
necesariamente solidaria de las opiniones vertidas
por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o
soporte de los contenidos de esta publicación, en
todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación
controlada por



Esta revista se imprime en Papel
Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa del
Grupo Axel Springer

Número 85 - Octubre 1998

Sumario

4 El Sensor

8 Noticias

16 Reportaje Dreamcast

La consola de Sega sigue generando información de todo tipo. Aquí os presentamos algunos de los juegos que saldrán junto a la máquina.



22 Reportaje EA Sports

Un año más, la saga de simuladores deportivos más populares de las consolas se presenta con sus nuevas y renovadas versiones: «Fifa 99», «NBA Live 99», «NHL 99», «Madden 99» y el nuevo «KO Kings»

26 Reportaje ECTS 98

La feria europea de los videojuegos volvió a reunir a toda la industria en el Olympia de Londres. En estas páginas os contamos todo lo que pasó allí.



34 V-Rally 99

Nada menos que hasta Finlandia nos llevó Infogrames para presentarnos la versión para N64 de este prestigioso simulador. La excusa, el Rally de los 1000 Lagos.

36 Previews

Abe's Oddyssey 2	40
Bombberman Hero	68
Bust a Groove	56
Earthworm Jim 2	50
Extreme G2	58
F-1 99	42
Libero Grande	48
O.D.T.	44
Psybadek	62
Rushdown	66
Spyro The Dragon	36
StarShot	46
Tenchu	52
Tomb Raider III	54
WipeOut 2	64
1080° Snowboard	60

70 Novedades

All Star Tennis 99	102
Assault	106
All Star Baseball 99	122
Breath of Fire III	112
Buck Bumble	124
Constructor	108
Cruis'n World	118
Deep Fear	86
Duke Nukem: Time to Kill	114
El Quinto Elemento	94
F-1 World Grand Prix	70
Future Cop	116
ISS 98	98
ISS Pro 98	74
Megaman Legends	104
Megaman X 4	120
Motoracer 2	78
Mr. Domino	121
Ninja	90
Off Road	110
Pocket Fighters	125
Waile Country	126

130 Listas de Éxitos

136 Trucos

146 Teléfono Rojo

154 Ganadores Manga

Después de una complicada, laboriosa y ardua tarea, aquí tenéis al flamante vencedor del III Concurso de Mangas & Videogames

168 Otaku Manga

En Japón no dejan de aparecer novedades relacionadas con los videojuegos y el manga.

172 Arcade Show

Atari vuelve a la actualidad de los salones con un espectacular juego futurista llamado «Vapor TRX»



MISSION: IMPOSSIBLE™

SU MISIÓN, SI DECIDE ACEPTARLA,
CONSISTE EN DISFRUTAR
DEL MEJOR JUEGO EN NINTENDO 64...



"EXPECT
THE IMPOSSIBLE"*



* "ESPERA LO IMPOSIBLE"



www.missionimpossible-game.com
MISSION IMPOSSIBLE™ & © 1998 PARAMOUNT PICTURES. All rights reserved. Ocean Software authorised user. Ocean is a registered trademark of INFOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED.
NINTENDO®, NINTENDO 64®, and the N logo are trademarks of NINTENDO CO., LTD.

Dreamcast: el reto de Sega.

Hace unos meses escribía en esta misma columna que Dreamcast no llegaría a nuestro país hasta el año 2000. Bueno, tengo que rectificar mi error, pues Sega ha pisado el acelerador y ya le ha puesto fecha definitiva al lanzamiento de su consola en Europa: Septiembre del '99.

Lo cierto es que esta compañía tiene mucha prisa por que cambien las cosas y se ha puesto a trabajar a tope en un proyecto que se convertirá en una realidad tangible el próximo 20 de Noviembre en Japón, pasado mañana como quien dice.

Sin embargo, la labor que Sega tiene por delante -especialmente en Europa-, no se le presenta nada sencilla. Por varios motivos. En primer lugar, tiene que limpiar su deteriorada imagen, producto de varios errores consecutivos: Mega CD, Game Gear, MD 32X, Saturn... demasiados usuarios dejados por el camino. Después, la situación del mercado en la que llegará Dreamcast en poco o en nada se parecerá a la que existía cuando llegó la llamada Nueva Generación: por aquel entonces, Mega Drive y Super Nintendo estaban en clara decadencia, mientras que ahora no se puede decir lo mismo -sino más bien todo lo contrario-, de PlayStation y N64. Por último, cuando Dreamcast salga a la venta, por muy competitivo que sea su precio, sus rivales estarán vendiéndose por debajo de las 19.000 pesetas.

¿Demasiados obstáculos, quizás?

Sega es la primera que es consciente de esta complicada situación, pero aún así no ha querido renunciar al mercado de las consolas y está decidida a superar todos los inconvenientes que se le presenten.

Dreamcast es una auténtica supermáquina, la compañías de software se están volcando en la programación de juegos para ella y Sega tiene planeado llevar a cabo la campaña de marketing más potente de su historia. Suficientes armas como para afrontar la batalla con garantías.

Sin embargo, donde Sega tiene -en mi opinión- su verdadero reto no es en hacernos olvidar su pasado, sino en creamos ilusiones para el futuro. Lo que Sega tiene que conseguir es transmitirnos a todos la idea de que ha creado una máquina realmente revolucionaria, convencernos de que ese pequeño aparatito gris no es "otra consola más". Sega tiene que demostrarle al mundo que Dreamcast, haciéndole honor a su nombre, va a convertirse en una auténtica fábrica de sueños. Si lo consigue, volverá a recuperar todo su prestigio en Europa.

Amalio Gómez.

EL SENSOR

Lara Croft en Madrid



Antes de comenzar la rueda de prensa, Lara no se pudo resistir a ojear nuestra revista del mes pasado y, en concreto, el reportaje dedicado a ella: le encantó. Después, Nell McAndrew y Susie Hamilton, relaciones públicas de Core, contestaron con gran simpatía a todas las preguntas que se les formularon.



Lara llegó montada en una espectacular Limousine blanca, al estilo de las más famosas estrellas de cine. Ella en el fondo también es una auténtica superstar.

¡Es ella! ¡Es ella! ¡Es la única, la inimitable Lara Croft! La espectacular modelo Nell McAndrew, alias Lara Croft, vino a Madrid para asistir a la presentación en España de «Tomb Raider III». Durante los días 18 y 19 de Septiembre Lara asistió a ruedas de prensa, programas de televisión, presentaciones en diversos lugares y se vio acosada por los miles de fans que la han convertido en un personaje único dentro del sector. La expectación que levantó no tiene precedentes. Ahora sólo nos queda esperar a que vuelva lo antes posible ¡Te esperamos, Lara!



Lara estuvo acompañada en todo momento de dos impresionantes maromos, que nos recordaban a algunos de los enemigos de sus aventuras en «Tomb Raider».



Lara posó así de orgullosa con el espectacular poster que os regalamos en el número anterior de Hobby Consolas. Una foto para la historia.

Tekken 3 se presentó en la Fnac

El pasado 12 de Septiembre, Sony realizó una original presentación de «Tekken 3» en la Fnac de Madrid. Por allí, además del juego y de la plana mayor de Sony España, estuvieron Heiachi y Jim Kazama en carne y hueso, haciendo de las suyas para entretener al personal.

Un gran comienzo para un éxito seguro.



• Que PlayStation tenga un CD con música propia. Aunque hubiera molado más que hubieran sacado uno con canciones de «Soul Blade», «FF VII»...

Pues nada, a ver si toman nota en Sony.

• El vídeo manga del mes pasado. Esperemos que sea el primero de una nueva saga.

Habrás comprobado que sí lo era.

• «Tomb Raider III».

A mí me gusta más la protagonista que el juego, que ya es decir...

• Nell Mc Andrew: está cañón.

Y todo natural. Palabra de Manuel del Campo.

• Los concursos, tenéis más que nadie y con más premios.

Pues nada, hombre, a ver si hay suerte y te toca alguno.

• «Thrill Kill», un poco de gore no está mal.

¿Un poco?... espérate a verlo...

• El prometedor otoño-invierno de Nintendo 64.

No es una promesa. Es una realidad.

• Lara es tan real. Se puede tocar y todo eso...

Se puede tocar, pero no "todo eso".

• Los anuncios de los juegos de PlayStation.

Que además están por todas partes.

• La carpeta de «Tekken 3»: ya sé dónde meter todos los suplementos.

¿No te molaría más meter los apuntes? Bueno, tienes razón, mejor no mezclar el trabajo con el placer.

¿Verdad, Clinton?

• El póster de Lara Croft, que vale por dos.

¡Y vaya dos!

• El número pasado de Hobby Consolas, ha sido el mejor de toda la historia.

Muchas gracias. Pero nos queda la duda: ¿lo dices por la revista o por los regalos?

• La carpeta, la cinta de vídeo y, sobre todo, el alucinante póster de Lara Croft.

Vale, vale, ya nos ha quedado claro que os gustó el número del mes pasado..

• Que hayáis sacado otro libro de guías para PlayStation y la genial guía de compras.

No, si al final vais a acabar sacándonos los colores...

• Que V-Rally» haya entrado en Platinum.

Y además con un montón de

novedades con respecto al original.

• Lo respetuosos que sois con todo tipo de público, gracias por no decir cosas como, por ejemplo, que «Spice World» es un juego de niñas".

¡Ah!, ¿pero no lo hemos dicho?

Que es broma, hombre...

• La serie Platinum, cada vez más juegos buenos y más baratos.

No nos cansaremos de repetir que esa serie fue una idea genial.

• Que el juego de las Spice Girls haya llegado al tercer puesto en las listas de Gran Bretaña.

Será porque no es un juego de niñas.

• La cantidad de páginas de Hobby Consolas.

A este paso, un día de estos vais a tener que ir al quiosco a por Hobby Consolas con una carretilla...

Personaliza tu PlayStation

En toda Europa están arrasando y ahora llegan a España de la mano de la distribuidora 3D Games.

Se trata de las "MegaStick", unas pegatinas especialmente diseñadas para decorar tu PlayStation por los cuatro costados (tranquilos, hay hueco para los pad y los cables). La principal ventaja de estas pegatinas es que pueden pegarse y despegarse tantas veces como queramos, sin que dejen restos sobre la superficie de las máquinas. Estas pegatinas estarán disponibles con diseños de juegos y personajes, así como de los principales equipos de fútbol de nuestro país. Su precio será de 1990 pesetas.



Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	TOCA TOURING CAR (PLATINUM, PC,)
2	COLIN McRAE (PSX)
3	WWF: WARZONE (PSX, GB, N64)
4	PREMIER MANAGER 98 (PSX, PC)
5	GRAN TURISMO (PSX)
6	BANJO-KAZOOIE (N64)
7	WORLD CUP'98 (PSX, N64, PC, GB)
8	ISS'98 (N64)
9	TOMB RAIDER 2 (PSX, PC)
10	TOMB RAIDER (PLATINUM, SATURN, PC)

Las aventuras de Mario en barajas (de cartas)

Los señores de Heraclio Fournier (esos de las barajas de toda la vida) se han desmarcado de los bastos y los oros para imaginarse dos juegos de cartas protagonizados por Mario y sus amigos y enemigos. Uno de los juegos estará basado en «Super Mario 64» y el otro en «Mario Kart 64». Los naipes tendrán imágenes a todo color de los personajes y nos propondrán una divertida manera de repetir las aventuras del héroe de Nintendo sin necesidad de consola.

Cada baraja está compuesta de 33 cartas y ofrecen diferentes tipos de juegos.



NI FU NI FA

• Que algunos amigos míos que tienen PC digan que juegos como «RE 2», «FF VII» o «GT» son juegos normalitos.

Pues díles a tus amigos que PSX es de PM y que su PC es una KK. ¿OK? (esto de hablar con siglas empieza a ser un rollo...)

• Si la gente quiere acabar con el pirateo, que bajen los precios. Si los precios fuesen más bajos, ¿quién sería tan idiota como para comprar pirata?

Y si la gente compra pirata ¿quién va a ser el idiota que baje los precios?

• «Buck Bumble», tan emocionante matar abejas como estudiar filosofía...

Estudiar filosofía puede ser emocionante. Matar abejas...

• Dreamcast. Todavía falta mucho para que llegue a España.

Pues yo ya estoy deseando pillarla.

• Tener que conformarse con ligar en un juego de consola.

No todos tienen tu tipazo, guapetón.

• Que no haya un juego de Dragon Ball para Nintendo 64.

Ni una aventura, ni uno de estrategia, ni uno de tenis... ten paciencia.

• El jefe final de «Alundra»: podían haberse esforzado un poco más.

Bueno, no está tan mal. Y feo sí que es.

• El póster de Lara Croft: ¿tan pocas chicas compramos esta revista?

¡Ah!, ¿Pero Lara sólo nos gusta a los chicos? ¿Por qué será?

EL SENSOR

La publicidad del mes

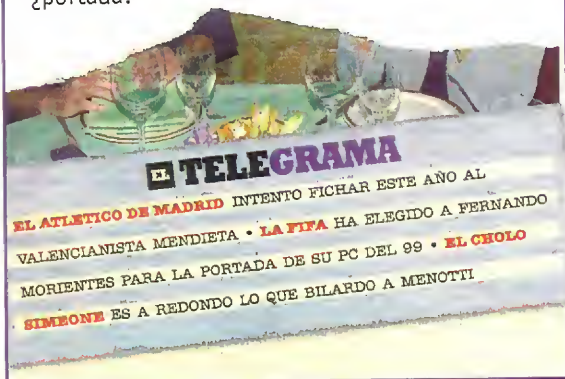


Pocos comentarios necesita esta página de publicidad del juego «Victory Boxing 2» aparecida en la revista británica Total PlayStation. Lo único, decir que resulta más impactante que un gancho a la mandíbula.

Zapatero... a tus zapatos

Nuestros colegas del periódico deportivo Marca han sido los primeros en dar la noticia de que Morientes será el futbolista que aparecerá en las carátulas del juego «FIFA '98» de Electronic Arts. Bien por la primicia.

Lo malo es que parece que no se han enterado muy bien de qué va el rollo este de los videojuegos y han publicado una breve nota de la que se deduce claramente que La FIFA quiere sacar un nuevo PC el próximo año y que ha elegido a Morientes para que aparezca en la... ¿portada?



NO MOLA

- Que «Resident Evil 2» cueste 9.000 pesetas y luego no dure ni mes y medio.

¿Has tardado un mes y medio en acabarte el juego? Chico, los hemos visto más rápidos.

- Tener que elegir un sólo juego estas Navidades con todos los que hay.

¿Sólo uno? Pues oye, muévete. Empieza a soltarles indirectas a tus padres, hermanos, tíos, abuelos, primos, al vecino del 5º...

- La publicidad española cada vez tiene menos «intríngrulis».

Bueno, algunas hay que son, en dos palabras, «im presionantes».

- Que a los de PlayStation les dé igual sacar buenos juegos que malos.

Hombre... igual, igual...

- ¿Cómo será «Quake 2» en el reducido espacio de un cartucho?

Provocará tanta emoción que no cabrá en tu habitación.

- Que no me toque ni un concurso en los dos años que llevo leyendo HC.

Pero si todo es un montaje... si no regalamos nada, tonto.

- Colin McRae, Tommy Makinen, ¿Dónde está el juego de Carlos Sáinz?

A ver si gana este año de una vez y alguien se decide a hacerlo...

- Que para tener el equipo completo de la Game Boy Camera haya que estar ahorrando cuatro o cinco meses.

Pero luego puedes estar años haciendo fotos.

- ¿De verdad se puede acabar el «Resident Evil 2» en menos de tres

horas y salvando menos de seis veces?

No sé, eso dicen los de Capcom. Pero nosotros tampoco nos lo creemos.

- Tener que gastarme 800 pelas porque la revista traiga un vídeo de una serie que a mí no me gusta. Podría darme como opcional.

¿Todas con vídeo menos la tuya?

- No tener una guía para todos los juegos de rol, por si me atasco...

Primero quieres la guía, luego ya verás si te compras todos los juegos de rol y después a ver si te atascas... ¡Qué previsor eres, colega!

- Que haya tan pocos juegos como «Final Fantasy VII».

Si hubiera muchos FF VII, entonces FF VII ya no sería FF VII ¿comprendes la estupidez?

- Que las secciones más divertidas las hayáis reducido. Espero que no hagáis lo mismo con El Sensor.

No creemos, porque el director se lo pasa pipa contestando vuestras cartas. (A buen entendedor...)

- Hace mucho que no ponéis nada erótico en el «Otaku Manga».

Tú lo que quieres en un «Otaku Pierna», listillo...

- Que Manuel del Campo se vaya haciendo fotos con todas las tías que pilla mientras a mí se cae la baba.

¡Toma! ¡Y a nosotros!

- Que los cupones de los concursos coincidan con la foto de Lara en bikini, con ese reportaje tan bueno...

Pues haz una fotocopia, que también vale.

SUBEN

🏠 **Electronic Arts** que añade un genial grupo de programación, Westwood, a su larga lista.

🏠 **Nintendo 64** que estos meses está viendo cómo crece, y sigue creciendo, la calidad y cantidad de sus juegos.

🏠 **La incombustible Game Boy**, que con el anuncio de la nueva consola en color vuelve a estar de plena actualidad.

🏠 **Los juegos traducidos**, incluso en Nintendo 64, donde Infogrames se ha atrevido a doblar las voces de «Mission: Impossible».

🏠 **Tekken 3** que va a batir todos los records de ventas en PlayStation.

👉 **Saturn**, que parece que ya no va disfrutar de más juegos.

👉 **Los precios** de Nintendo 64 y PlayStation. Una sensacional noticia para todos.

Han colaborado en este Sensor:

Javier Llopes Gómez (Valencia), Víctor Alcázar (Murcia), David Soriano (Almería), Pipino Irure (Navarra), Antonio Chilet (Valencia), Han Solo desde Ronda (Málaga), Richard Mellado (Navarra), David Martínez (Granada), Paco Montes (Cádiz), Ainara Hernández (Vizcaya), José Carlos Márquez (Badajoz), Alexander Ibrahim de Mora (Madrid), Bienvenida Alovera (Madrid), La Maca (Córdoba), Silvia García (Madrid), Miguel Uhagostera (Barcelona), Andrés Pascual Roca (Barcelona).

El increíble precio menguante

JE, JE
AHORA SI
QUE NO
TE ESCAPAS.

PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Atrapa ahora tu "PlayStation" por
19.900 ptas. (P.V.P.E.)

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation.europe.com

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

Sony se pondrá el chándal a finales de año.

TRES NUEVOS TÍTULOS DEPORTIVOS PARA PLAYSTATION



Cool Boarders 3



NBA Tonight



X Games Proboarders

Sony está preparando tres juegos a tener en cuenta: un nuevo título de baloncesto, de nombre provisional «NBA Tonight», que destacará por su conseguido planteamiento televisivo en el que la cadena americana ESPN (que emite deportes las 24 horas del día) ha invertido su gran experiencia. Por supuesto, contará con la licencia oficial, todos los equipos y jugadores reales... ya sabéis. En el siguiente, «X Games Pro-boarders», también ha colaborado la citada cadena de televisión, por lo que los locos descensos en tabla por los lugares más peligrosos posibles que propondrá el juego resultarán atractivos como pocos. Del tercero, «Cool Boarders 3», deciros que aumentará considerablemente la calidad gráfica, mantendrá su intachable jugabilidad, e incluirá descensos, slaloms, competición de saltos y gran cantidad de personajes, tablas de diferentes características en el deslizamiento y paisajes donde practicar este frío deporte. Este último saldrá para finales de Noviembre, a los otros habrá que esperarlos hasta que salgan a principios del. Paciencia, deportistas.

Nueva bajada en los precios de las consolas.

¡AHORA SÍ QUE PUEDES!

Si estabais pensando en modernizar vuestra consola este es un momento perfecto para hacerlo porque tanto Sony como Nintendo han decidido reducir el precio de sus máquinas fijándolo en unas más que competitivas 19.900 pesetas.

Por este dinero podéis conseguir una PlayStation con su nueva configuración que incluye Dual Shock y un sistema de imagen para disfrutar de originales efectos visuales escuchando música. Ya no tenéis excusa para modernizaros antes de Navidades.



Un maletín y un porta CDs para PlayStation.

¡LLÉVATE TU CONSOLA DE PASEO!

Sony va a poner muy pronto a la venta dos útiles complementos para su consola PlayStation que nos permitirán transportar la máquina y sus juegos con toda seguridad.

En primer lugar tenemos un maletín totalmente acolchado en el que podremos repartir el espacio de manera que nos quepa con comodidad la consola, unos juegos y los mandos. Además, incluye un bolsillo de rejilla con cremallera donde podemos guardar cables, tarjetas de memoria o, ¿por qué, no? unas cuantas Hobby Consolas. Y todo sin riesgo a que golpes inoportunos nos amarguen la fiesta. Costará 3.500 pesetas.

El otro complemento es un porta CDs diseñado para transportar 14 juegos y sus correspondientes manuales. Además cuenta con un departamento especialmente preparado para transportar Memory Cards. Su precio será de 2.500 pesetas.

Ambas bolsas están fabricadas con materiales muy resistentes y os garantizan un transporte seguro.



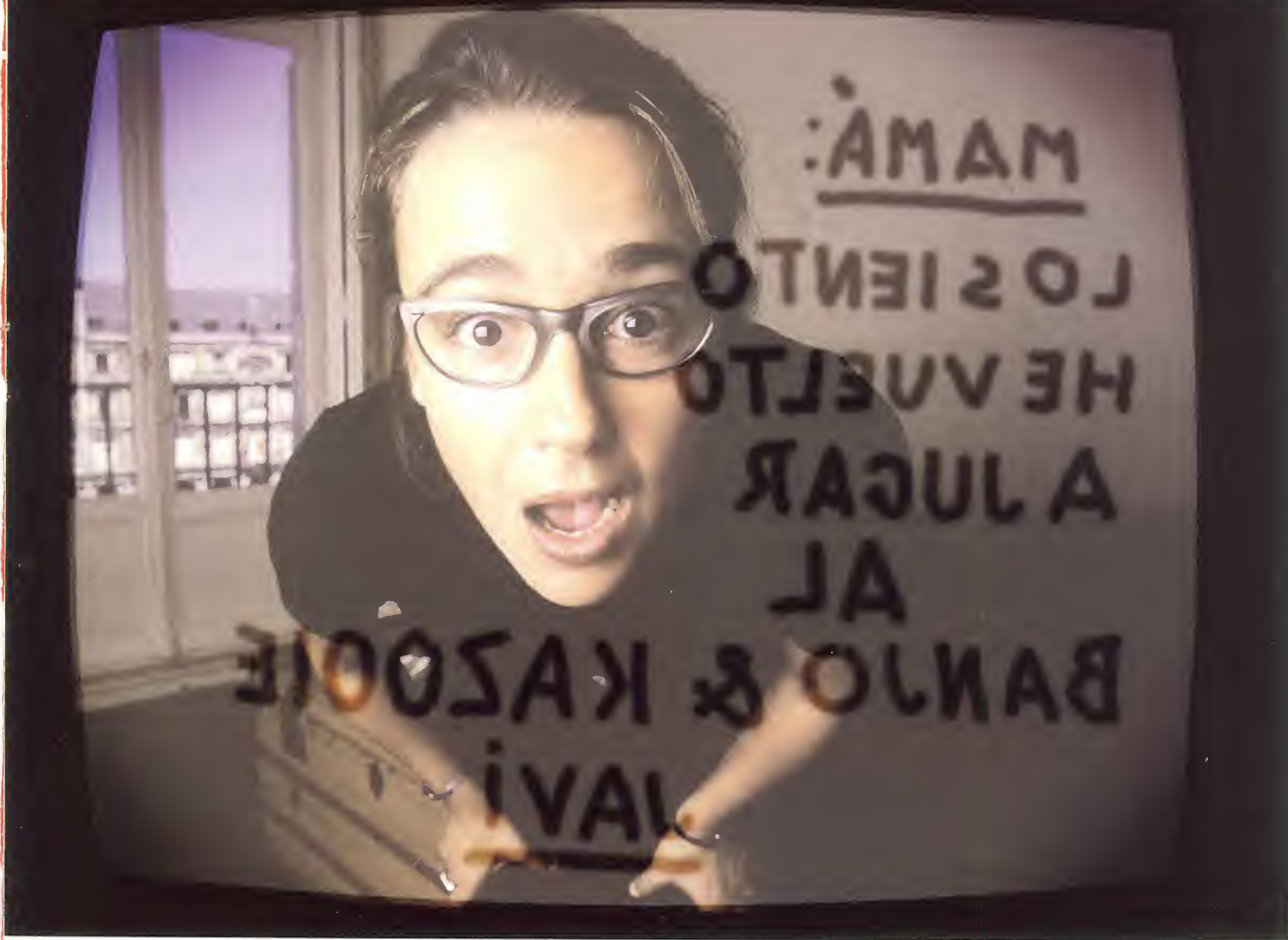
«Bust A Move 3» muy pronto en Nintendo 64.

BURBUJAS CON MUCHO JUEGO

Acclaim va a poner a la venta en los próximos meses la tercera parte del aclamado puzzle de Taito «Bust A Move» para Nintendo 64. Como todos recordaréis, este puzzle se basa en juntar burbujas del mismo color con la intención de vaciar la pantalla de obstáculos ofreciendo uno de los desarrollos más adictivos de todos los tiempos.

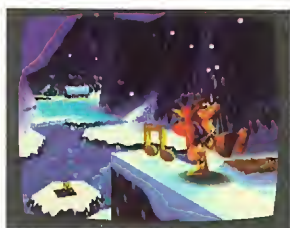
Esta tercera entrega para Nintendo 64 va a incorporar sustanciosas novedades con respecto a los juegos anteriores e incluso con respecto al «Bust A Move 3» que ya apareció para las 32 bits. Así, entre lo más destacable podemos mencionar un apasionante modo para cuatro jugadores simultáneos, la posibilidad de generar nuestros propios puzzles, una colección de casi mil puzzles nuevos y un buen número de modos de juego con más tipos de burbujas y distintos personajes a elegir. Ya sabéis, muy pronto en vuestras Nintendo 64 gracias a Acclaim y New Software Center.





Banjo & Kazooie

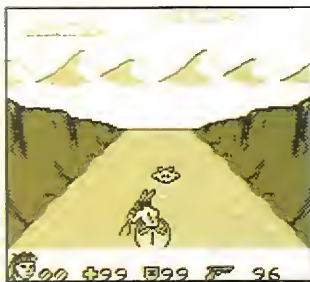
El juego de 3D más increíble de todos los tiempos. Tan increíble, que creerás estar dentro.



Con Banjo & Kazooie
hemos revolucionado
el mundo del 3D,
creando el mejor juego
de aventuras y plataformas.
Si te gusta Super Mario,
seguramente alucinarás
con Banjo & Kazooie.
El único problema
será cuando tu madre
te regañe por
no estar en casa
a la hora de la cena.



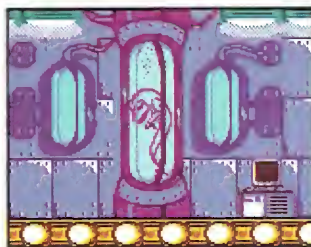
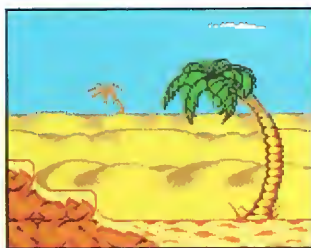
www.nintendo.es



Bit Managers y Acclaim ya tienen lista la segunda parte del «Turok» portátil.

GAME BOY LE SACA LOS COLORES A «TUROK 2»

Coincidiendo con la salida de «Turok 2» para N64, Acclaim va a poner a la venta la versión Game Boy. Esto ya lo sabéis, pero lo que seguro que no sabíais es que el juego será compatible con la nueva Game Boy Color, tema en el que ahora se está trabajando. Sin embargo el desarrollo ya está concluido y os podemos adelantar que el trabajo de Bit Managers es de lo más seductor. A la variedad de fases habremos de sumarle la posibilidad de movernos en varios planos de scroll, cabalgar sobre un Raptor o volar en un pterodáctilo. Habrá cuatro grandes enemigos final de fase y niveles 3D en los que habrá que huir de un gusano gigante o navegar en canoa.



En Bit Managers están trabajando en sacarle los colores a «Turok 2» y como veis en las pantallas, se ha empezado por los escenarios. El resultado es muy prometedor.

«Small Soldiers» cambia de nombre.

PEQUEÑO RETRASO DE «PEQUEÑOS GUERREROS»

Aunque el mes pasado os los presentamos como «Small Soldiers», los soldaditos protagonistas del último juego de Dreamorks para PlayStation va a conocerse en nuestro país como «Pequeños Guerreros», exactamente igual que la película. El lanzamiento del juego estaba previsto para Septiembre pero definitivamente llegará a las tiendas a finales de Octubre, más o menos coincidiendo con el estreno del film. Así que ya sabéis, para disfrutar de sus laberintos 3D y toda su acción tendréis que esperar un poquito más.



Psygnosis los volverá a soltar en PlayStation.

LA REVUELTA DE LOS «LEMMINGS»

Todos los que lleven un tiempo en esto de los juegos de consola recordarán perfectamente la fiebre de «Lemmings» que hubo en 16 y 8 bits. Pues bien, Psygnosis vuelve con más lemmings que nunca, porque nos traerá, en un solo CD para PlayStation, los genuinos «Lemmings» y «Oh-no! more Lemmings». No encontraremos nada nuevo, excepto la posibilidad de ver a los bichitos de pelo verde con algo más de definición y un sonido de mejor calidad. Por lo demás, ya sabéis, cientos de niveles en los que habrá que salvar el mayor número posible de animalillos cursor en mano y al borde de un ataque de nervios.



La Quinta

Columna

La chica es el gancho.

Tranquilos. Esta vez no voy a hablaros de mis penurias en el último ECTS, aunque las tuve, ni de nada relacionado directamente con los juegos que allí se vieron, que para eso tenéis un bonito reportaje que me ha llevado unas cuantas horas hacerlo.

Sí quiero, sin embargo, incidir sobre un aspecto que yo empecé a tomarme medio en broma, pero que en esta última feria me ha parecido más significativo que nunca. Os explico.

Todos estamos de acuerdo en que estas ferias sirven para mostrar a prensa y usuarios los juegos que aparecerán en los meses siguientes a su celebración. Se trata de un espléndido escaparate para las compañías y, como dice Chris Deering, una buena oportunidad para reunir en un mismo lugar a distribuidores, programadores, medios especializados y usuarios. Bien.

Claro que las compañías quieren que sus stands sean los más visitados, como es lógico y normal, y para ello recurren a cualquier cosa que pueda llamar la atención de la gente: un stand apañado, música a todo volumen y... un puñado de tías buenas de esas que quitan el sentido.

Eidos se ha colocado al frente de esas compañías que no reparan en medios a la hora de colocar un plantel de señoritas inconmensurables. Pero es que Konami reunió este año a un equipo de rubias que bailaban como los ángeles, y Acclaim contraatacó con cuatro encantadoras mozas que representaban un numerito más que sugerente. Ni que decir tiene que era realmente difícil caminar por estos lugares por la cantidad de gente que se dejaba caer por allí en todo momento.

¿Y que hay de los tíos?, se preguntará más de uno y más de una. Pues los había, mira por donde. Cuatro o cinco maromos de espaldas descomunales que paseaban su inmensa musculatura por el show. El caso es que, no sé si porque el porcentaje de féminas en estas ferias es algo inferior con respecto al de hombres o porque ellas son más comedidas a la hora de mostrar sus emociones, estos tíos estaban más solos que la una. Vamos, que no piense nadie que no se ha intentado.

En fin, que sin entrar a valorar la calidad de los juegos de unas y otras, las compañías que optan por este lícito recurso de las chicas parten con una cierta ventaja en estos eventos. Sony, todavía reacia a estas cuestiones, se basta de momento con sus mastodónticos stands y su amplísima oferta de juegos para atraer al público. De Nintendo se puede decir algo parecido en esta última ocasión, aunque algún miembro de esta compañía se quejara amargamente de que las azafatas de la Gran N fueran las más... simpáticas del show.

Bueno, que no voy a ser yo quien cuestione esta incipiente estrategia de marketing. Si hay que tragar con ello, pues vale.

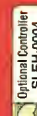
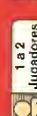
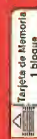
Manuel del Campo

A un maestro se le reconoce
con sólo mirarle a las manos.

namco



Vuelve la leyenda. El juego más esperado del año ya está aquí. Tekken 3. Con más movimientos. Con más personajes. Con más animaciones. Con más rapidez y realismo. Conviértete en un maestro y entra en la leyenda con el mejor juego de lucha de todos los tiempos. Tekken 3. El juego que te dejará marcado.



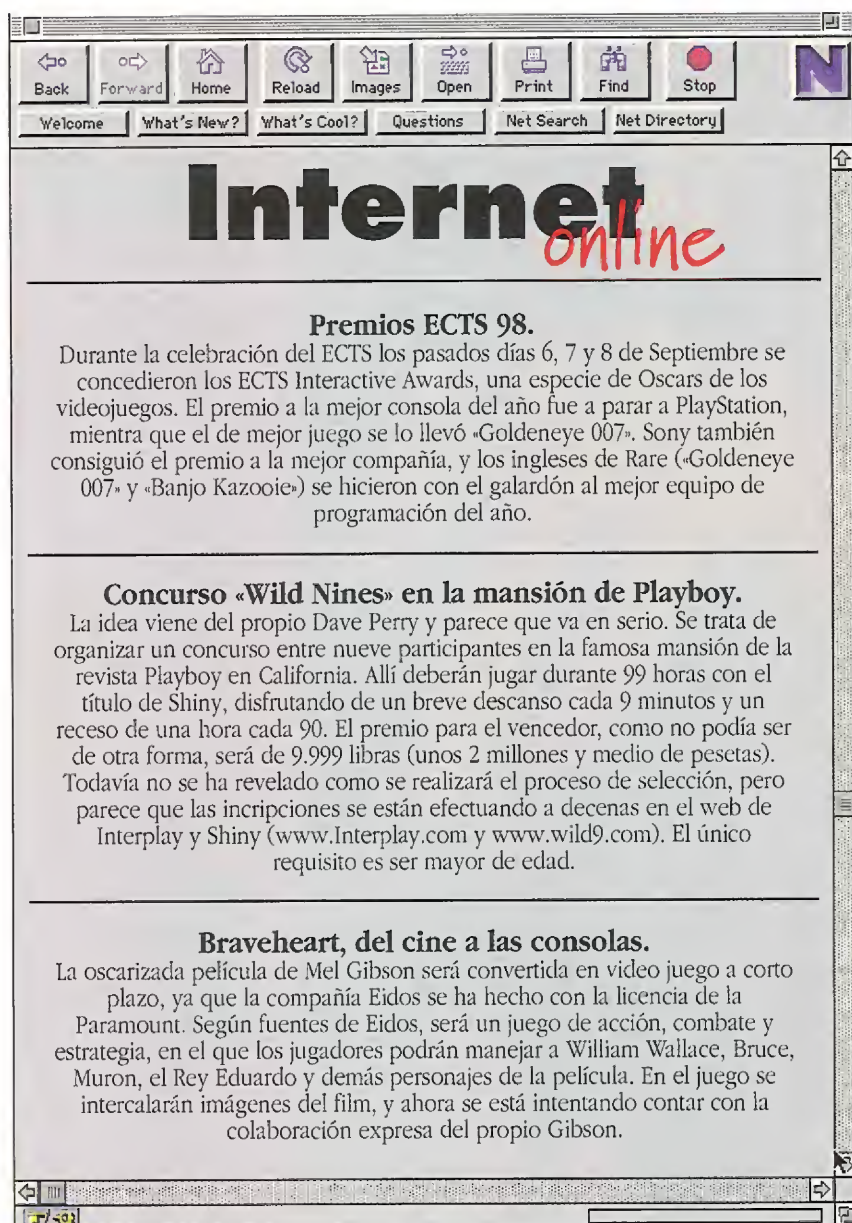
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 202 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/tekken3

"PLAYSTATION" elegida **CONSOLA DEL AÑO**

por los lectores de HOBBY CONSOLAS Y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).



Premios ECTS 98.

Durante la celebración del ECTS los pasados días 6, 7 y 8 de Septiembre se concedieron los ECTS Interactive Awards, una especie de Oscars de los videojuegos. El premio a la mejor consola del año fue a parar a PlayStation, mientras que el de mejor juego se lo llevó «Goldeneye 007». Sony también consiguió el premio a la mejor compañía, y los ingleses de Rare («Goldeneye 007» y «Banjo Kazooie») se hicieron con el galardón al mejor equipo de programación del año.

Concurso «Wild Nines» en la mansión de Playboy.

La idea viene del propio Dave Perry y parece que va en serio. Se trata de organizar un concurso entre nueve participantes en la famosa mansión de la revista Playboy en California. Allí deberán jugar durante 99 horas con el título de Shiny, disfrutando de un breve descanso cada 9 minutos y un receso de una hora cada 90. El premio para el vencedor, como no podía ser de otra forma, será de 9.999 libras (unos 2 millones y medio de pesetas). Todavía no se ha revelado como se realizará el proceso de selección, pero parece que las inscripciones se están efectuando a decenas en el web de Interplay y Shiny (www.interplay.com y www.wild9.com). El único requisito es ser mayor de edad.

Braveheart, del cine a las consolas.

La oscarizada película de Mel Gibson será convertida en video juego a corto plazo, ya que la compañía Eidos se ha hecho con la licencia de la Paramount. Según fuentes de Eidos, será un juego de acción, combate y estrategia, en el que los jugadores podrán manejar a William Wallace, Bruce, Muron, el Rey Eduardo y demás personajes de la película. En el juego se intercalarán imágenes del film, y ahora se está intentando contar con la colaboración expresa del propio Gibson.

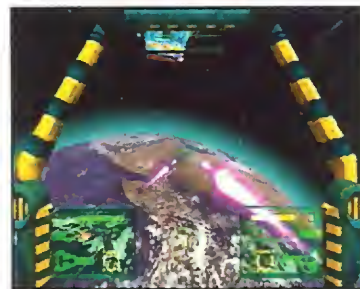
La batalla de Psygnosis continúa.

GUERRAS COLONIALES Y POLICÍAS ESPACIALES

Psygnosis prepara desastres espaciales al gusto del usuario con las segundas partes de «Colony Wars» y «G-Police».

«Colony Wars Vengeance» nos pondrá nuevamente a los mandos de varias naves espaciales con la misión de enfrentarnos a cuantos piratas quieran acabar con la paz de la galaxia. Se mantendrá la misma línea a caballo entre el simulador y el mata-mata que tan buenos resultados dieron en la primera parte. Estará disponible a finales de octubre.

«G-Police 2» tardará un poquito más en llegar, puede que a principios del 99, y nos deparará una nueva oportunidad de convertirnos en policías urbanos, pilotos de un espectacular helicóptero de combate. Mantendrá la tónica de apunta, acelera, corrige y dispara, que se escapan, al tiempo que nos enfrenta a muy diferentes misiones. Por lo que hemos podido ver, incorporará todo tipo de mejoras gráficas buscando la perfección en el tratamiento de la luz y la solidez de los elementos de los escenarios.



Colony Wars Vengeance



G-Police 2

Llegará muy, pero que muy rápido a N64.

«F-ZERO X»

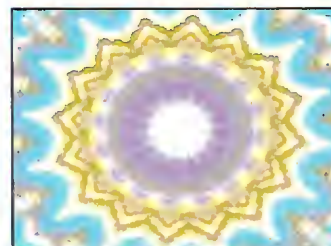
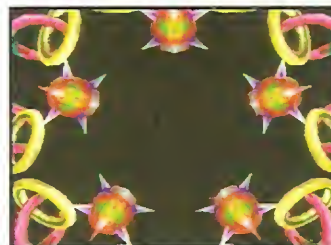
Nintendo ya ha lanzado en Japón su título de velocidad más jugable, la nueva versión del clásico «F-Zero». Recuperando el estilo de la primera parte para Super Nintendo, la versión de N64 (que ha seguido con Miyamoto como jefe de proyecto) nos propondrá circuitos cortos y fáciles de aprender, unas naves de sencillo manejo, y una velocidad que sorprenderá al más experimentado. Además, como banda sonora se ha elegido un rock americano de lo más cañero, lo que contribuirá al ambiente de continua crispación que ya provocaba el juego en 16 bits. Estad preparados para su próximo lanzamiento en Diciembre.



«Baby Universe»: otra locura de Sony.

CON LA MÚSICA A OTRA PARTE

Compañeros de vista cansada, ya mismo podemos alterar nuestro ritmo de vida de jugones con la placentera pausa musical que Sony nos ofrecerá con «Baby Universe». Advertimos, no será un juego, será, simplemente, un caleidoscopio 3D con el cual podremos disfrutar de impagables momentos de relajación en compañía de nuestra música preferida y nuestra PlayStation. El invento permitirá retocar todas las formas y colores que aparecen en pantalla, así como la frecuencia de rastreo de la señal de audio de manera que la música relacione con las imágenes a nuestro gusto. Ya mismo debe salir a la venta.



*Se acerca el juego
más rápido sobre
cuatro ruedas*



© 1998, Delphine Software International. Moto Racer, Delphine Software International y el logotipo de Delphine Software International son marcas de Delphine Software International. Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y en otros países PlayStation y el símbolo "PS" son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade, Rufino González 23 bis, Planta 1.ª Local 2, 28037 Madrid
Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

HC
news

Nuevo golpe a la piratería. El pasado domingo 6 de septiembre la Jefatura Superior de

policía de Barcelona culminó con éxito las investigaciones que iniciaron hace algún tiempo contra una red de videojuegos y material pirata para consolas.

El registro llevado a cabo en dos domicilios particulares y dos locales comerciales de Badalona ha permitido a la policía incautar gran cantidad de material ilegal entre el que destaca 5.000 CD ROMS, 200 chip multisistema, 300 adaptadores, casi 3.000 cables y más de 1000 memory cards falsas así como otro tipo de periféricos piratas. También se intervino un gran número de consolas falsas o manipuladas. Los hechos se iniciaron a raíz de una denuncia de Sony Computer y la operación ha contado con el apoyo de la Federación Antipiratería y ha sido organizada desde Madrid ya que la actividad ilegal tenía repercusión nacional.

EA compra Westwood Studios.

Electronic Arts sigue aumentando su lista de desarrolladores al adquirir todas las acciones de Westwood, creadores de los famosos juegos de estrategia «Command & Conquers» o «Dune». En el acuerdo también se incluían parte de los activos de Virgin Interactive y la transacción financiera ha sido valorada nada más y nada menos que el 122,5 millones de dólares. La operación coloca a EA como la empresa independiente de software más grande del mundo.

Centro Mail sigue imparabile.

Tres nuevos centros Mail se unen a la cadena de tiendas especializadas en videojuegos más importante del país. Las nuevas tiendas están una en Valladolid en el Centro Comercial Vall Sur y dos en Alicante, una en el Centro Comercial Gran Vía y otra en Elda, Avda. José Antonio González, 16.

«Constructor» te regala una Memory Card.

Todos aquellos que os acerquéis por las tiendas con la intención de comprar el divertido simulador de ciudad «Constructor», os encontraréis con la sorpresa de que Acclaim ha decidido incluir una tarjeta de memoria totalmente gratis junto al juego. Y es que «Constructor» necesita casi entera la Memory Card para salvar una partida y los chicos de Acclaim quieren facilitarnos las cosas por todos los medios.

Electronic Arts elige al delantero de la selección española para promocionar la nueva versión de su juego de fútbol.

FERNANDO MORIENTES, LA NUEVA IMAGEN DE «FIFA '99»

Tiene 22 años, un futuro brillante como jugador y goza de las simpatías de todos los aficionados al fútbol. Todas estas razones han llevado a EA España a elegir a Morientes como el estandarte de su próximo «FIFA 99». En la Ciudad Deportiva del Real Madrid, en la presentación oficial de este "fichaje", tuvimos oportunidad de charlar amigablemente con él.

Hemos oído que eres un auténtico fiero jugando a la consola.

Hombre, yo no diría tanto, soy más bien aficionadillo. Tengo una PlayStation y un ordenador y juego en los ratos de aburrimiento y en las concentraciones.

Sí, Roberto Carlos nos confesó que organizáis campeonatos.

Bueno este año todavía no hemos empezado, pero el año pasado había seis o siete que organizaban todo el tinglado, primero se jugaba por habitaciones, luego los que iban ganando jugaban entre ellos...

¿Y el entrenador no dice nada?

No, qué va. Además nunca nos excedemos. A eso de las 12 y media cortamos y a la cama. En vez de ver la televisión pues le damos un poco a la consola. Además, en el fondo jugando el «FIFA» es como si estuvieras entrenando ¿no? (risas)

Hablemos del «FIFA». ¿Juegas mucho con él?

En realidad el que más conozco es «Copa del Mundo 98», aunque con el que empecé a engancharme fue con «FIFA 98» el de la carátula de Raúl, y la verdad, lo paso en grande con él.

¿Te identificas con el Morientes que aparece en ese juego?

Más o menos. De todos modos me metí en la opción de editor de jugadores y me cambié un poco. Me puse la piel negra, el pelo rubio... (risas)

Tú que eres futbolista, ¿Te parece que «FIFA» refleja fielmente lo que ocurre en un terreno de juego?

Hombre, yo no soy ningún experto, pero a mí me parece que está muy bien. Te permite pasártelo bomba con un amigo y eso para mí es lo que importa. Puedes hacer las jugadas que

hacemos en el campo, centrar, rematar... no creo que no se le pueda pedir más.

¿No echas nada en falta?

La verdad es que no... bueno sí, quizá el tema de las faltas. Aquí es muy difícil marcar goles de falta directa.

¿Qué te parecen los comentarios



Fernando Morientes nos demostró que es un auténtico fan de los videojuegos, especialmente de los deportivos.

de Manolo Lama y Paco González?

Uf.! Son los que le dan dinamismo al juego, es como si estuviesen narrando un partido de verdad.

Y al poder hacer fichajes y traspasos, ¿No te entran ganas de ver como quedarías con la camiseta de otro equipo?

Por supuesto, de hecho cuando juego me traigo al Madrid a algunos amigos que dejé en el Albacete y el Zaragoza. Y antes de la final contra la Juventus me cambiaba por Del Piero.

Seguro que algún directivo de la Juve haría el cambio sin pensárselo...

Sí, y a lo mejor alguno del Madrid también (risas)

¿Qué sensación tiene un jugador como tú al verse representado en un videojuego?

Imagínate, para mí era algo impensable hace unos años. Me encanta, me hace verdadera ilusión. Además a veces me llama algún primo y me dice "Oye, que te he cambiado al Barcelona, espero que no te importe" y cosas así. Es muy divertido.

¿Y lo de tu imagen en este «FIFA 99»?

Pues aún me gusta más. Cuando todavía estábamos hablando con Electronic Arts para ver si finalmente lo hacíamos, mi hermano pequeño que tiene doce años me decía "¡Sí, por favor, hazlo! ¡Que así se lo enseñe a mis amigos! Él está encantado. Además, es todo un honor y un gran reconocimiento que EA se haya fijado en mí para hacerlo.

Y aparte de «FIFA» ¿Qué juegos conoces más?

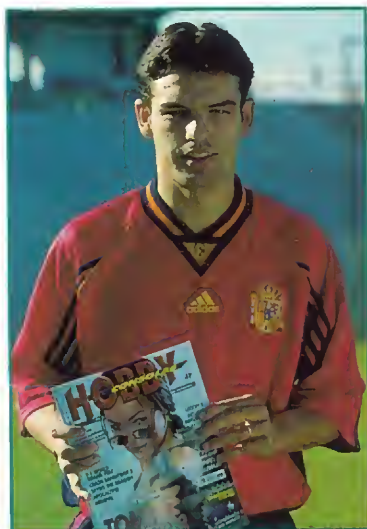
Me llama la atención «Tekken 3». He visto el anuncio en la tele y tiene muy buena pinta. También juego a «NBA Live», «F-1», éste cuando estoy solo, y ahora estamos enganchedos con «Pete Sampras». Es curioso, pero yo creo que jugamos más al tenis y al baloncesto que al fútbol.

Sí, pero nadie te saca de los juegos deportivos...

Es verdad, son lo que más me gustan. Alguna vez he probado otros géneros, pero no me llenan igual. Pero «Tekken 3» sí me gusta. Tengo que hacerme con él.

Pues cuando entrenes te espero para retarte. A ese y al «FIFA 99», claro.

En eso quedamos...



velocidad²

¡¡NUEVAS condiciones
de conducción:
nieve, niebla,
lluvia, de noche!!

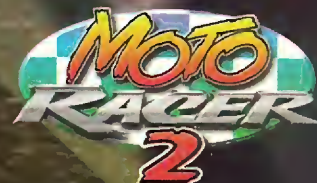
¡¡NUEVO e Inigualable
editor de pistas 3D!!


Completo soporte
multijugador a
pantalla partida.

¡¡NUEVOS circuitos:
Bretaña, Amazonia,
Desierto, hasta 32
pistas diferentes!!



EA
ELECTRONIC ARTS®



© 1998, Delphine Software International. Moto Racer, Delphine Software International y el logotipo de Delphine Software International son marcas de Delphine Software International. Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. PlayStation y el símbolo  son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade, Rufino González 23 bis, Planta 1.ª, Local 2, 28037 Madrid
Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

**TRADUCIDO Y DOBLADO
AL CASTELLANO**

Dreamcast abre las puertas a una nueva generación de videojuegos.

Faltando apenas dos meses para el lanzamiento de Dreamcast en Japón, Sega ha comenzado a dar a conocer información concreta sobre los primeros juegos para su consola. Sorprendentemente, en su estreno Dreamcast estará propada por diez títulos -no por cinco como se anunció en su día-, los cuales tan sólo son

la punta de un enorme iceberg que no ha hecho nada más que empezar a aparecer. Por el momento, ya se ha confirmado que hay más de 100 juegos en preparación, los cuales están siendo



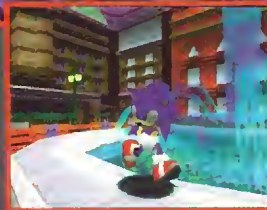
programados por una lista interminable de compañías de enorme prestigio, entre las cuales se encuentran Capcom, Konami, SNK, Eidos, Infogrames, Hudson, Gremlin... además, por supuesto, de la propia Sega.

Los títulos que os mostramos en estas páginas están, lógicamente, en proceso de desarrollo, pero ya hemos podido vislumbrar en ellos una impresionante calidad gráfica y unas cualidades técnicas espectaculares, que marcarán, sin duda, una nueva etapa en el mundo del videojuego.

Sonic Adventures: ¡Qué pasada!



Todas estas pantallas corresponden al propio juego, no a la intro como podría parecer...



Hemos tenido la posibilidad de ver «Sonic Adventures» en movimiento y os podemos asegurar que nos ha dejado absolutamente alucinados.



El único título que Sega ha mostrado y ha confirmado que saldrá conjuntamente con Dreamcast ha sido este impresionante «Sonic Adventures».

Este juego recuperará el espíritu del primer Sonic para potenciarlo con unos gráficos nunca vistos hasta la fecha en una consola y que se moverán a una velocidad absolutamente de vértigo.

«Sonic Adventures» ofrecerá un fuerte componente de aventura y su desarrollo nos permitirá controlar a 6 personajes diferentes con habilidades y objetivos muy distintos. Será completamente 3D y contará, entre otras increíbles cualidades, con el aliciente de presentar los escenarios más enormes y detallados jamás creados para un videojuego.

Hay que verlo para creerlo.

Blue Stinger: un juego terrorífico.

El equipo de programación japonés Climax Graphics, está desarrollando la primera aventura de acción que verá la luz en Dreamcast.

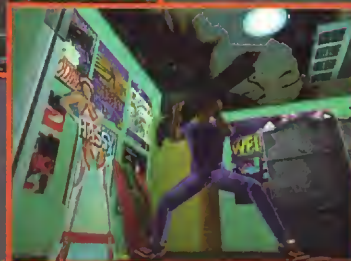
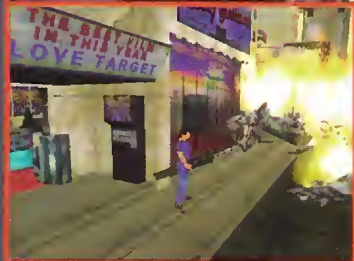
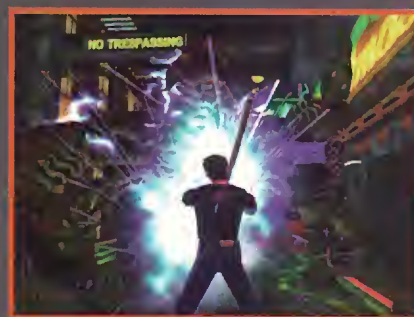
«Blue Stinger» nos situará en la piel de Elliot, un miembro de una patrulla de rescate que busca supervivientes en un pueblo asolado por la presencia de monstruosos seres.

Por lo que hemos podido apreciar, el juego seguirá la estela de los «survival horror» de Capcom -estilo «Resident Evil»-, aunque esta vez los escenarios dejarán de ser renderizados para mostrarnos un total de 230 escenarios formados exclusivamente por polígonos.

El potencial de Dreamcast permitirá que otros elementos típicos del género, como los personajes secundarios, las armas -entre las que habrá sables de luz, lanzacohetes...- o impresionantes escenas de vídeo completen uno de los videojuegos más terroríficos de la historia.



El aterrador aspecto de los monstruos y los espectaculares efectos de luz parecen ser los puntos fuertes de un juego que seguirá la filosofía de «Resident Evil».



Tanto los escenarios como los personajes estarán realizados a base de polígonos, pero las enormes posibilidades técnicas de Dreamcast permitirán que la generación de éstos sea inapreciable.

Godzilla arrasará en Dreamcast.



El grado de detalle con el que se han reflejado las calles de la ciudad es realmente increíble.

Aprovechando el tirón de la nueva aparición del mítico monstruo en la gran pantalla, Sega está ultimando uno de los títulos que, posiblemente, se pondrá a la venta el mismo día del lanzamiento de Dreamcast y que será uno de sus mayores estandartes.

En él podremos enfrentarnos a otros seres del universo «Godzilla» mientras arrasamos cuantos edificios encontremos a nuestro paso, todo ello ambientado en unas calles que parecerán casi reales. Sorprendente.



La lista de Dreamcast

Aquí tenéis una lista formada por algunos de los títulos más notables que están siendo desarrollados para Dreamcast. No hemos incluido ni todos los juegos ni ningún rumor (la lista sería larguísima), sino tan sólo títulos cuya realización está totalmente confirmada, aunque eso sí, sin fecha de lanzamiento.

3D Looney Tunes...Infogrames
Actua Soccer.....Gremlin
Alone in the Dark...Infogrames
Blitz 2.....Midway
Castlevania.....Konami
Crimpsom.....Core
D2.....Warp
Dark Savior2.....Sega
Daytona USA 2.....Sega
Fighting Vipers.....Sega
F-1.....Video Systems
Godzilla.....Sega
Golf.....Gremlin
LA Riders.....Sega
Lost World Arcade.....Sega
Magical Tetris.....Capcom
Marvel SuperHeroes...Capcom
Madden 2000.....EA Sports
Messiah.....Shiny
Metropolis.....Bizarre
Monaco GP.....Ubi
Monster Breeder.....Nec
Mortal Kombat 4.....Midway
MK Mythologies.....Midway
Munch's Oddysee.....GTI
Nights 2.....Sega
Outcast 2.....Infogrames
Panzer Dragon.....Andrómeda
Pod II.....Ubi
Rampage.....Midway
Rayman 2.....Ubi
Resident Evil 4.....Capcom
Samurai Shodown.....SNK
Scud Race.....Sega
Sega Rally.....Sega
Sega Soccer.....Sega
Sonic 3D.....Sega
Sonic Adventures.....Sega
Spawn.....Capcom
Super GT.....Sega
Unreal.....GTI
Urban Assault.....Microsoft
Virtua Fighter III.....Sega
VR Football.....Interplay
WLS 2000.....Silicon Dreams

Primeras imágenes.

Estas pantallas corresponden a algunos de los juegos que están siendo programados en estos momentos en Japón y en Europa. Aunque algunos de ellos posiblemente no serán editados en nuestro país, nos sirven para hacernos una idea del aspecto gráfico que presentarán los primeros juegos para Dreamcast.



ELEMENTAL GIMMIX GEAR (Hudson): Este juego será un "Action RPG" que combinará los periodos de exploración en 2D con impresionantes combates en 3D. Las secuencias de vídeo le otorgarán una dramática ambientación.



KTXAE (Hudson): el segundo título de este sello pertenecerá al género "travel communication", es decir, un juego en el que viajaremos por Japón en busca de 8 lindas jovencitas. Bajo un entorno foto-realista se unirán el manga y las "idols".



TITLE DEFENSE (Climax): el boxeo llegará acompañado de un impresionante despliegue gráfico que nos mostrará unos púgiles casi reales -dotados de un montón de golpes- y unas gradas más animadas que nunca (aunque todavía estén vacías).



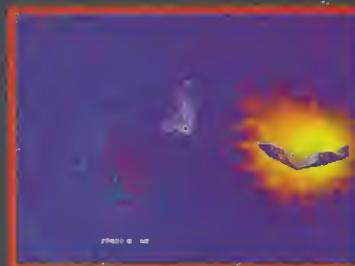
SHIKEN TEKESHI (Dreamstone): Una extensa aventura al estilo «Tomb Raider» protagonizada por Seed, un joven perseguido por un rey demoníaco. Cuando creamos que hemos acabado el juego, aún nos faltará mucho camino por recorrer.



MONSTER BREEDER (Nec): será una especie de "Tamagotchi" con monstruos. Después de criarlos y entrenarlos podremos enfrentarnos con otros monstruos para medir sus fuerzas. Ni que decir tiene que gráficamente promete.



SENGOKU TURB (Nec): Un Action RPG que aún se encuentra en una fase de desarrollo muy prematura. Su protagonista, una chica, se estrella en un planeta con dos razas en guerra, debiendo unirse a una de las dos.



SEVENTH CROSS (Nec): el objetivo será sobrevivir en un planeta hostil, para lo cual debemos mejorar nuestra estructura orgánica a través de las 810.000 mutaciones genéticas disponibles, pudiendo adoptar hasta formas acuáticas.



CRAZY PEN PEN (General Ent): con un "look" estilo cartoon, el primer juego de General Ent. nos propondrá unas locas carreras protagonizadas por ocho extraños bichos con habilidades tan diversas como escalar, nadar, saltar...



MERCURIUS PRETTY (Nec): será otro juego al estilo de las mascotas virtuales. En él tendremos que cuidar, durante un periodo no inferior a dos meses, a una de las 10 bellas criaturas que saldrán de una semilla.



ARKOLITE (Revenant): una aventura de acción con numerosos tintes de Rol. Tendrá 25 gigantescos escenarios plagados de enemigos, numerosos movimientos y hechizos, y una realización técnica sobresaliente.



JULY: recogiendo elementos de las profecías de Nostradamus y de otras no menos catastróficas, este juego nos transportará al futuro, cuando una nueva raza de humanos -sin posibilidad de reproducirse- nacera para sembrar el caos.



MONACO GP (Ubi): uno de los desarrolladores europeos que más apuesta por Dreamcast, Ubi Soft, está trabajando en un título que plasmará con gran lujo de detalles el circo de la F-1, tanto de las temporadas actuales como pasadas.

Hablamos con Yuki Naka, creador de «Sonic Adventures».

“Estamos desarrollando el juego de acción 3D más rápido que se haya visto jamás.”

El día 22 de agosto se producía en Japón la presentación oficial de «Sonic Adventures», el primer juego de la mascota de Sega para Dreamcast. Sin embargo, días antes, en las oficinas de Sega Europa ubicadas en Londres, tuvo lugar una presentación no oficial para la prensa europea. Allí, además de poder ver este genial juego en movimiento, tuvimos ocasión de charlar con Yuki Naka, su creador.

¿Cuántas personas componen el Sonic Team y en qué áreas de trabajo se dividen?

En total el equipo está compuesto por 20 personas, repartidas en 10 grafistas, 7 programadores y 3 diseñadores principales. Ellos forman la base del equipo que ha trabajado en el proyecto durante los 10 primeros meses, pero a medida que se concluye el desarrollo,

el equipo aumenta. Ahora mismo hay unas 60 personas.

¿Cuál es la razón por la que un personaje tan carismático como Sonic vuelve en un nuevo formato como Dreamcast?

Tras haber desarrollado varios juego protagonizados por Sonic para Megadrive, quería afrontar el diseño de nuevos mundos y juegos. Esa fue la razón por la que desarrollamos «Nights». Justo al acabar «Nights», tuve conocimiento del proyecto Dreamcast y pensé que esta máquina, en manos de Sonic Team, podría llegar a ofrecer el mejor juego de Sonic.

Durante el proceso de desarrollo de Dreamcast, ¿los miembros de Sonic Team realizaron algún tipo de petición a los ingenieros de hardware para disponer, de cara al desarrollo del juego, de determinados efectos en la máquina?

Yo mismo estuve involucrado desde el principio en el desarrollo de la máquina, justo cuando acabamos «Nights». Y conocía lo que podría ser interesante para los

programadores en aspectos concretos, así que se puede decir que el proceso de desarrollo de la consola se ha visto influido por nuestras opiniones.

¿Cuál ha sido el mayor reto que ha existido en el desarrollo de una consola como Dreamcast?

La parte más compleja fue la relacionada con la comunicación, tanto en lo referente al VMS como al Modem. En «Sonic Adventures» no se ha explotado a fondo este apartado, pero en futuros proyectos sí tenemos pensado hacerlo.

¿Qué es lo mejor de Dreamcast y qué nuevas posibilidades presenta en relación a otros soportes?

En Dreamcast la memoria es muy importante. Tenemos 24 MB de RAM y 16 MB de vídeo para trabajar con texturas, algo que está muy por encima de, por ejemplo, PlayStation. El potencial del hardware es tan elevado en general que permite hacer todo lo que se quiera sin ningún tipo de problema.



Yuki Naka -gran aficionado a la música- comentó que la banda sonora de su juego se está grabando en EE.UU.

¿Explota «Sonic Adventures» todo el potencial tecnológico de Dreamcast?

Estamos realizando grandes esfuerzos para sacar el máximo provecho posible del hardware. Pero bueno, ya sabéis que en todas las plataformas existentes se va explotando cada vez más el potencial tecnológico a medida que se trabaja y se crean más juegos. No queremos crear falsas expectativas pero, de momento, creo que es uno de los juegos que más explotan este potencial.

¿Qué hay realmente nuevo en Sonic Adventures» y qué conserva de los anteriores Sonic?

La velocidad de la acción siempre está presente, pero también se han investigado nuevas posibilidades, sobre todo en la jugabilidad, de manera que hemos diseñado un juego atractivo no sólo para aquellos a los que ya les gusta Sonic, sino para todo tipo de usuarios.

Estamos desarrollando el juego de acción 3D más rápido que se haya creado jamás y mostrará unos escenarios de un tamaño que sorprenderá a todo el mundo.



José Angel Sánchez, Director General de Sega España, también asistió al acto de presentación.

Yuki Naka conversó con Hobby Consolas el día de la presentación no oficial de «Sonic Adventures» celebrada en Londres.





J U E G O S

E X C L U S I V O S D E

N I N T E N D O 6 4





NINTENDO 64

ENTRA EN

EL MUNDO DE NINTENDO 64

POR SÓLO

19.900

ptas



www.nintendo.es

COMIENZA UNA NUEVA TEMPORADA PARA EA SPORTS

Como cada año por estas fechas, Electronic Arts irrumpe con las nuevas versiones de los simuladores deportivos más laureados de la historia de las consolas. Es hora de empezar a tomar contacto con las nuevas y alucinantes entregas de «FIFA», «NBA Live», «NHL» y «Madden» para PlayStation y N64, a los que en esta ocasión se unirá un nuevo invitado que prueba suerte en el boxeo: «K.O. Kings».

FIFA 99



PLAYSTATION (20 de Noviembre) • N64 (Marzo del 99)

En los límites de la realidad

Los responsables de esta prestigiosa saga tienen ante sí el reto de mejorar las dos ediciones aparecidas en los últimos meses.

EA Sports reconoce no haber encontrado aún el límite técnico de PlayStation, por lo que con este «FIFA 99» prometen darle una nueva vuelta de tuerca a la consola.

Para empezar aumentarán el número de opciones, modos de juego, ligas y equipos, incluyendo un editor de ligas de lo más completo y un súper torneo de clubs que parece adelantarse a la Super Liga Europea que se prepara para el año 2000, llamado precisamente European Super League.

En cuanto al apartado técnico, EA afirma que no será difícil notar las mejoras en gráficos, animaciones y diseños, para lo cual han tenido que aumentar la capacidad del engine que utilizaron en la última entrega.

Y si hablamos del control, los programadores también aseguran que se están mejorando todas las acciones de los jugadores, en especial el *dribbling* y los remates a puerta, en los que ahora el jugador decidirá el momento exacto en el que su delantero debe ir hacia el balón.

Todo esto sin olvidar los comentarios de Manolo Lama y demás detalles clásicos de la saga «FIFA», que esta vez llegará bajo el amparo del jugador del Real Madrid y de la selección española Morientes.



Una de las grandes mejoras se reflejará en los regates. Ahora los delanteros tendrán más posibilidades de burlar al defensor de turno.



Los jugadores presentarán un aspecto aún más realista que en anteriores ocasiones, e incluso habrá diferentes estaturas. Estas imágenes pertenecen a la intro del juego.



Con este tipo de desarrollos, los programadores de EA Sports consiguen que los movimientos de los jugadores en el terreno de juego se asemeje lo más posible a la realidad.



NBA LIVE 99

PLAYSTATION (11 de Nov) • N64 (20 de Nov)



El mejor baloncesto del mundo puede alcanzar con esta nueva versión cotas sorprendentes.

Por las imágenes que hemos podido ver, la definición y las animaciones de los jugadores serán soberbias, y no faltarán todas las opciones, modos de juego y detalles de las anteriores entregas. Además, y por primera vez en un juego de baloncesto, se incluirán comentarios en castellano, realizados nada menos que por Andrés Montes, el narrador de los partidos de la NBA en Canal Plus.



EA está logrando mejorar la calidad técnica de anteriores entregas.



MADDEN 99

PLAYSTATION (25 de Sep) • N64 (14 de Oct)



Esta nueva versión será aún más jugable y espectacular.

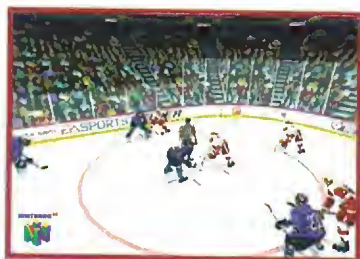


El fútbol americano no cuenta con excesivos seguidores en nuestro país, pero eso no impide que EA Sports tenga en su saga «Madden» uno de los simuladores más prestigiosos de este deporte. EA se está preocupando por ofrecer una versión superior a las anteriores, sobre todo en el apartado técnico: nuevas cámaras, movimientos más fluidos, jugadores más detallados...



NHL 99

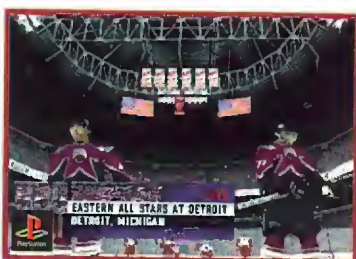
PLAYSTATION (30 de Sep) • N64 (28 de Oct)



Nadie discute ya la calidad de los simuladores de hockey, que arrastran un buen puñado de adeptos desde hace años.

Por eso EA Sports está intentando mejorar en lo posible las prestaciones de la última entrega, incluyendo más equipos (entre los que se incluyen las mejores selecciones nacionales), y más opciones y en el que se ha simplificado un control que aún planteaba algunas dificultades a los jugadores menos hábiles.

Los programadores prometen sorprendernos en las acciones más agresivas del juego.

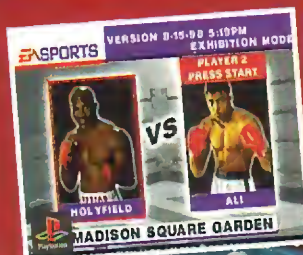


Este nuevo simulador de hockey sobre hielo, no dejará "frío" a nadie.

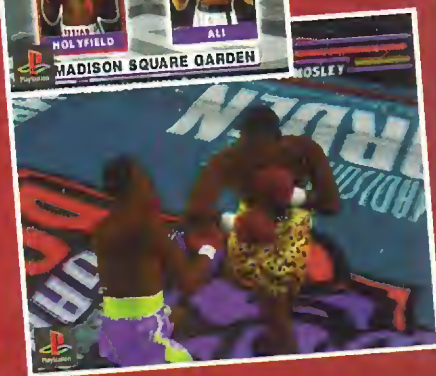
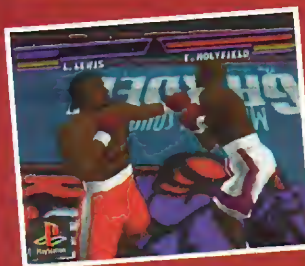


K.O. KINGS

PLAYSTATION (25 de Octubre)



El juego incluirá a los mejores púgiles de la historia del boxeo.



Parece que EA se ha decidido a apostar definitivamente por el boxeo. Y por lo que parece, lo va a hacer a lo grande, ofreciendo un juego con una calidad técnica sobresaliente y que incluirá a los mejores púgiles de todos los tiempos en pesos ligeros, medios y pesados. De momento sólo

hemos podido ver unas pantallas, por lo que aún no hemos podido comprobar si el apartado más complicado de esta modalidad y en el que han fracasado otros simuladores anteriores, el control de los boxeadores, se resuelve también de manera brillante.

© 1998 Verdex Multimedia. Editado por USA PlayStation. El logo PlayStation y las marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. Las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

INSTINTO ANIMAL



Imagina tu animal preferido, conviértelo en un coche supersofisticado y haz de él a una de las criaturas más temibles de la tierra.

Desafía a tus amigos a través de vertiginosos circuitos en los cuales vas a sudar la gota gorda.

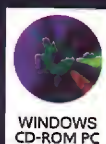
Pulveriza a tus oponentes gracias a las armas ultra poderosas que te encontrarás en los circuitos.



9 circuitos situados en entornos completamente diferentes

- 9 coches basados en animales salvajes
- 9 divertidos objetos para recoger
- Asombroso motor gráfico 3D
- Efectos de iluminación en tiempo real.
- Magnífico modelo de conducción para adquirir habilidad y hacer frente a desafíos constantes.

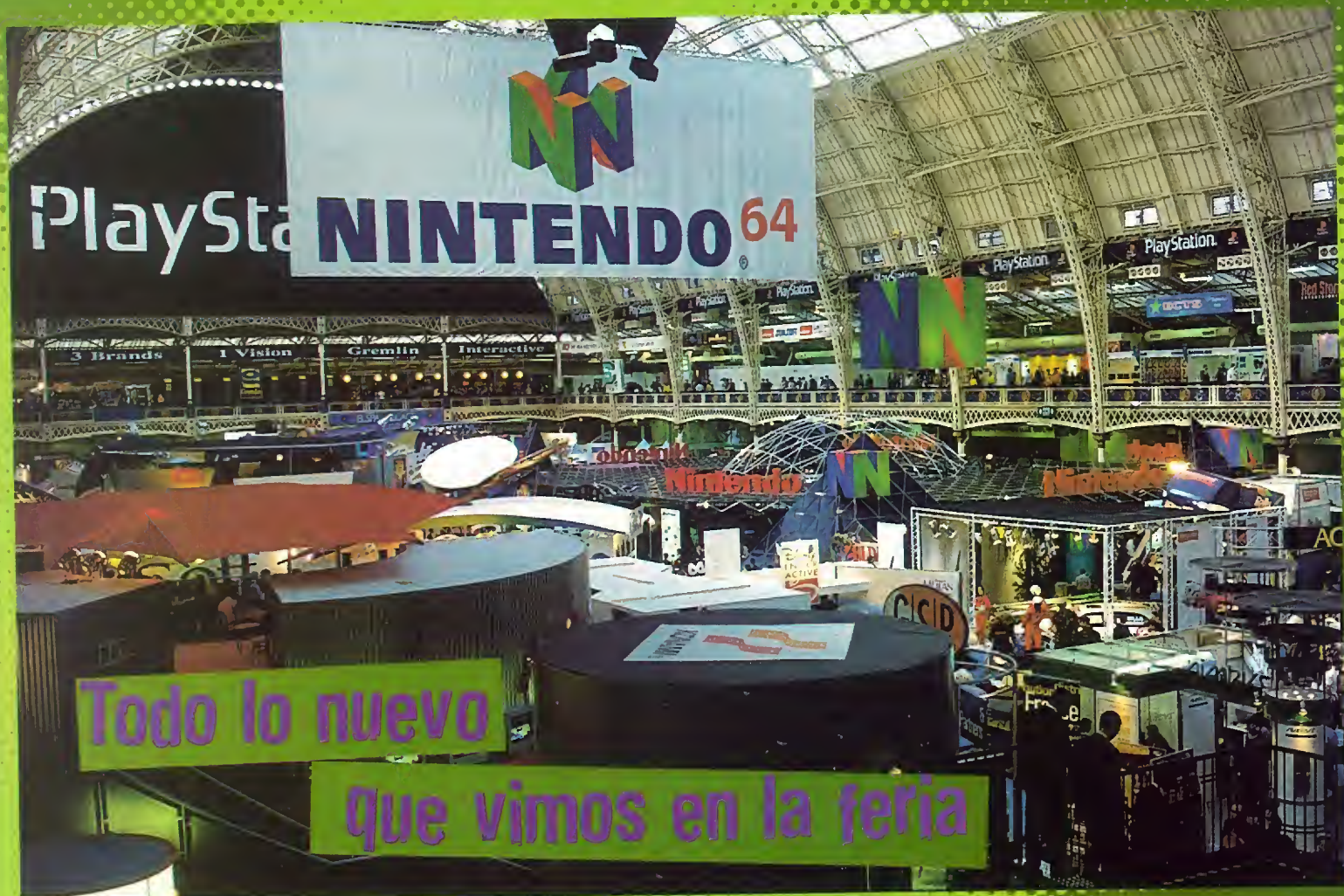
S.C.A.R.S.



UBI SOFT

Crta. de Rubí 72-74 Edificio Horizon 3ª Planta
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona/España
Tel. 93 544 14 00 - Fax 93 589 56 60
<http://www.ubisoft.es>





Todo lo nuevo

que vimos en la feria

Londres, capital europea ECTS 98 del videojuego

Una vez más, las pautas de esta nueva edición del ECTS estuvieron marcadas por la proximidad del E3, pues casi todos los grandes títulos que serán lanzados esta temporada ya habían sido presentados en Atlanta. Sin embargo, algunas compañías –sobre todo europeas– se encargaron de darle las dosis necesarias de emoción y novedad a esta importante feria.

Además, como viene siendo habitual en los últimos tiempos, el ECTS volvió a colocar a cada uno en su sitio: Sony como el líder indiscutible del sector, Nintendo con muchas ganas –y argumentos– de ampliar su número de adeptos en Europa, y Sega aguardando en la sombra a que llegue el momento de su resurgimiento con el lanzamiento de su poderosa Dreamcast.

Con un tarapicho stand, el más impresionante de esta compañía en los últimos años y que se vio custodiado por varios sellos que están realizando grandes juegos para N64, como Ashtar o Infogrames.

Nintendo demostró que está dispuesta a luchar muy en serio por aumentar su presencia en el mercado europeo. Títulos como Zelda 64, F-1 WGP o 1080 Snowboarding fueron las estrellas ya conocidas, pero también se presentó otro auténtico bombazo: Perfect Dark.



PERFECT DARK

Este juego de acción en 3D realizado por Rare, que verá la luz en Marzo, fue la principal novedad que Nintendo presentó en su stand. Con el mismo engine que «Goldeneye», el juego promete convertirse en una de las grandes estrellas para el próximo año.



PERFECT DARK

Otra vez Gran N en Europa



ZELDA 64

Al igual que ocurrió en Atlanta, «Zelda 64» volvió a convertirse en el juego más popular no ya de stand de Nintendo, sino de toda la feria. Todo el mundo está deseoso de que lleguen las navidades para poder jugarlo...



ZELDA 64



Nintendo mostró, por primera vez en Europa, los primeros juegos que editará para la nueva Game Boy Color, una de las grandes apuestas de la Gran N para esta temporada.



playstation®

El stand de Sony llamó especialmente la atención por su estilizado y revolucionario diseño. Más que el típico stand de feria (ya sabéis, consolas por todos lados, grandes figuras de cartón y chicas imponentes), parecía un auténtico museo del videojuego. En sus salas se podían contemplar -como si de obras de arte se tratara-, los grandes títulos de Sony para este año: Tekken 3, Spyro the Dragon, Crash 3... así como versiones más avanzadas de dos de sus futuros lanzamientos: A Bug's Life y Syphon Filter.

Stand con clase para un brillante catálogo



El stand de Sony contaba con grandes salas dedicadas a sus títulos más emblemáticos de esta temporada: «Tekken 3», «Spyro»... en los cuales los visitantes pudimos, además de jugar, charlar con algunos de sus creadores.

A BUG'S LIFE

A BUG'S LIFE

Más que auténticas novedades, Sony mostró versiones más avanzadas de sus próximos éxitos. Entre ellos se encontraban «A bug's life» y «Syphon Filter», juegos que verán la luz el año próximo.

SYPHON FILTER

SYPHON FILTER

Entrevista con Chris Deering



Chris Deering,
Presidente
de SCE.

¿Cual es su opinión acerca del ECTS de este año?

Para mí, el ECTS sigue siendo uno de los acontecimientos más importantes dentro del sector, es un buen lugar para que todo el mundo, compañías, distribuidores, programadores, se unan y compartan sus ideas y proyectos. Cada compañía es muy libre de decidir si quiere o no estar aquí, y también de elegir el tamaño de su stand. Hay muchas ferias a lo largo del año. De todos modos nosotros estamos muy contentos de estar aquí y mostrar a todo el mundo todo lo que tenemos, y lo mismo han pensado otras compañías. Sólo queremos que los usuarios se lo pasen en grande con nuestros juegos. Creo que es una gran feria.

También parece que este año es aún mejor para PlayStation. El primer día del show ha sido elegida "mejor consola del año" por la prestigiosa revista CTW. ¿Vivirá PlayStation un año aún mejor que el pasado?

Este año ya está siendo mejor que el pasado. No sólo estamos consiguiendo éxitos increíbles con algunos títulos, sino que además es muy emocionante ver cómo cada año los programadores nos ofrecen algo totalmente nuevo. Creo que PlayStation está siguiendo la misma tendencia que el vídeo. ¿Cuántos vídeos había en las casas hace diez años y cuántos hay ahora? Bueno, es di-

fícil que la proporción suba tan rápido, pero... bueno, veremos.

¿Hay algo nuevo sobre la PlayStation 2?

PlayStation está ahora mismo en su mejor momento. Es difícil pensar en algo nuevo cuando la consola tiene todavía tanto que ofrecer. Creo que los acontecimientos se desarrollarán por sí solos, sin necesidad de apresurarnos.

«Metal Gear» será uno de los juegos del año, aunque no es de Sony. ¿Estáis trabajando con Konami al respecto?

Sí, se trata de un proyecto muy ambicioso que ha requerido las más avanzadas herramientas de trabajo de PlayStation. Desde hace meses estamos trabajando con Konami para lograr que sea un gran éxito para esa compañía y para PlayStation.

¿Está Sony intentando conquistar el mercado de los más pequeños con juegos como «Spyro» o «Popcorn» y de esa forma competir directamente con Nintendo?

Bueno, esa no es exactamente la razón. Nosotros siempre intentamos penetrar en el mayor número de hogares posible. Por eso intentamos lanzar juegos que gusten a las chicas, a los más pequeños y por supuesto a los usuarios tradicionales. Vuelvo a la comparación del vídeo. Todo el mundo usa este aparato porque puedes ver películas de acción, infantiles, románticas... Esa es nuestra idea con PlayStation.

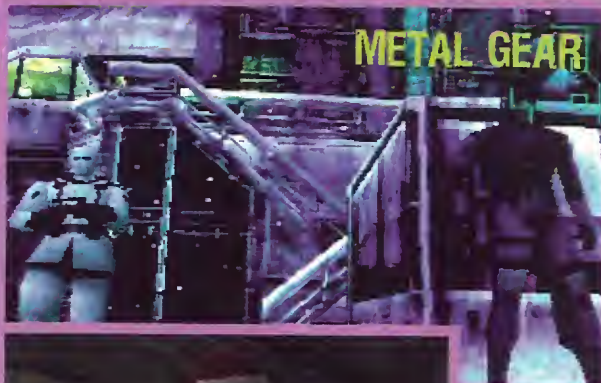
¿Qué nos queda por ver en PlayStation tras los impresionantes juegos que hemos visto este año?

Ahora hay nuevas herramientas, los programadores conocen mejor la máquina, la capacidad de los CD's es ilimitada, se pueden lanzar juegos con 3 CD's, la música cada vez estará más trabajada... creo que hay suficientes elementos como para pensar que veremos aún mejores juegos en PlayStation de los que ya hemos visto.

Inesperado retraso de dos grandes lanzamientos



SILENT HILL



METAL GEAR

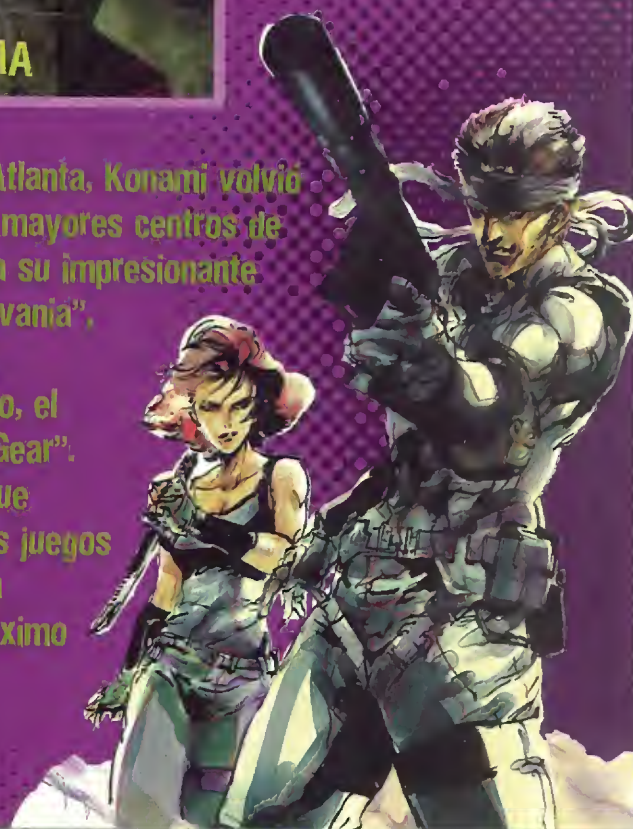


CASTLEVANIA

En la feria se confirmó una mala noticia: «Metal Gear» y «Silent Hill» no saldrán hasta el próximo año.

Tranquilos, «Castlevania 64» sí saldrá antes de Navidad.

Al igual que en Atlanta, Konami volvió a ser uno de los mayores centros de atención debido a su impresionante catálogo: «Castlevania», «ISS 98», «Silent Hill», y sobre todo, el increíble «Metal Gear». El problema es que estos dos últimos juegos no saldrán hasta principios del próximo año 99.



core

¿y los chicos?

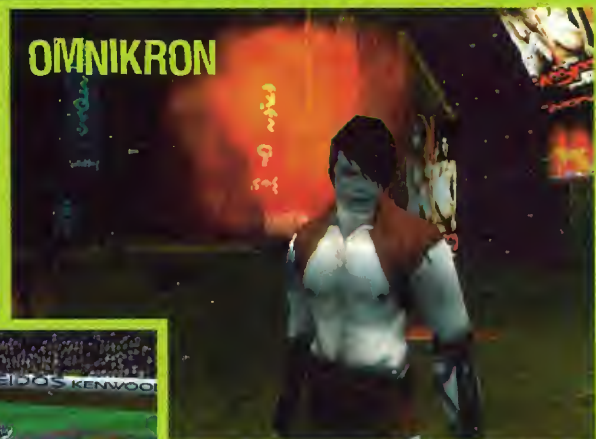


Una año más, el stand de Eidos fue de los más visitados, especialmente por su notable catálogo, aunque tampoco hay que quitarle su mérito a las chicas que se encargaron de promocionarlo. Juegos como Saboteur o Omikron acompañarán el regreso de Lara en las próximas Navidades.

Mucho más que Lara Croft



SABOTEUR



OMNIKRON



WLS 98

Dos espectaculares juegos de acción en 3D, «Saboteur» y «Omikron», y la nueva versión de su «World League Soccer» son las apuestas más fuertes de Eidos para esta temporada.



Pues sí, también los había. Pero es que a nuestro corresponsal se le acabó el carrete justo cuando iba a empezar a fotografiar a los tres o cuatro "cachas" que pululaban por allí. En fin, otro año será. De momento nos conformaremos con la "simpatía" de estas mozas.



Monaco GP



Ubi Soft nos sorprendió a todos con la presentación de «Monaco GP» un alucinante juego de Fórmula 1. Pronto correrá en PlayStation y N64.



Velocidad y dibujos animados: su especialidad



Además de la versión para N64 de su V-Rally, -del que damos buena cuenta en otro reportaje-, Infogrames presentó un nuevo juego de coches para PSX, C3.



Infogrames parece que se ha propuesto, como lema, Europa, para los europeos. El sello francés tiende a querer convertirse en una de las principales desarrolladoras del Viejo Continente, para lo cual recurrió a títulos como V-Rally para N64, Asterix y C3 para PlayStation y presentó uno de los primeros títulos que veremos en Game Boy Color.



Los dibujos animados serán otra de las grandes bazas de esta compañía. Además de Asterix en PlayStation, Infogrames está preparando varios títulos protagonizados por personajes de la Warner para Game Boy Color.



Por fin tendremos una versión del mítico «Micromachines» para Nintendo 64. La base será la del «Micromachines V3» que vimos en PlayStation, pero con la inclusión de atractivas mejoras.



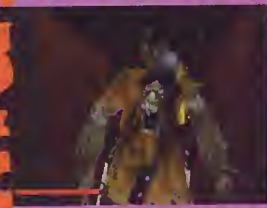
Novedades a la carrera



La segunda parte de uno de los juegos más exitosos de Codemasters, ya está en marcha. Más coches, más circuitos y un engine mejorado serán sus grandes bazas.

Esta compañía británica fue, sin duda, la que presentó el catálogo más novedoso de la feria, debido especialmente a que no estuvo presente en Atlanta... Mención aparte merece un atractivo producto en forma de programa para componer música que saldrá en Noviembre y del que daremos buena cuenta el mes próximo.

La mala cara que presentan los mercenarios de «El Quinto Elemento» se contrarresta con el aspecto saludable de Crash y Spyro. A lo mejor es porque les han birlado a las chicas...



Las chicas de Kalisto han decidido convertir su interesante «Nightmare Creatures» para N64. El juego tiene un aspecto espléndido y se espera para finales de año.



Entre "Messiahs" y simuladores de vuelo

MESSIAH



Parece que finalmente la octava maravilla de Dave Perry, el inclasificable "Messiah", (¿en cuántos reportajes de ferias habremos hablado ya de él?) verá la luz en PlayStation antes de que acabe el año. Además, Interplay mostró también una atractiva novedad en forma de simulador de helicóptero al estilo "Pilotwings" llamada RC Stunt Copter.

RC STUNT COPTER



Todo el mundo sigue pendiente del revolucionario «Messiah», pero mientras, Interplay se desmarca con un curioso simulador de vuelo en helicóptero.

Acclaim

La segunda parte de Turok volvió a acaparar las alucinadas miradas de la mayoría de los visitantes por su impresionante calidad, aunque juegos como NBA JAM 99, Revolts o Shadowman no desmerecen a la aventura de Iguana.



El simulador de coches teledirigidos, «Revolts», nos dejó alucinados.



Se acabó el irreal enfrentamiento de dos contra dos. Este nuevo «NBA Jam» ofrecerá un baloncesto con los dos equipos al completo.



Turok no pasará solo estas Navidades

ODT 64



ODT 64



Psygnosis también se ha decantado por un simulador de coches de radio control que promete diversión y calidad a raudales. De todos modos, su lanzamiento no se producirá hasta principios del año que viene.

Tras un período un tanto oscuro, los chicos de Liverpool contraatacan con las nuevas versiones de su mayores éxitos, F-1, Wipeout, ODT 64 y la presentación de un nuevo título de coches, Rollcage.

ROLLCAGE



ROLLCAGE

Después de su paso por PlayStation, Psygnosis ya tiene previsto lanzar una versión N64 de «ODT». El juego lo merece.

De nuevo en la pomada

Psygnosis

Presentación oficial en el Rally 1000 Lagos.

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION 99

Ya rugen los motores en N64



Como todos sabéis, el simulador para PlayStation «V-Rally» ha cosechado un éxito más que notable, con más de dos millones de copias vendidas en todo el mundo (la mayoría en Europa). La correspondiente versión para N64 se hacía casi imprescindible.

Sin embargo, los chicos de Infogrames no se van a conformar con convertir el juego de PlayStation a N64 sin más, sino que van a añadir un buen puñado de novedades que incluirán la actualización de los coches con seis nuevos modelos, un nuevo sistema de control, un motor 3D un 30% más rápido y algunas sorpresas más que se irán desvelando poco a poco.

Para apreciar el alcance de estas mejoras viajamos hasta Finlandia, donde el equipo de desarrollo y su asesor, el campeón del mundo Ari Vatanen, nos guiaron para correr tanto en una Nintendo 64 como en el asiento del copiloto del Ford

Infogrames nos invitó a viajar hasta Finlandia para asistir al Rally 1000 Lagos y para mostrarnos el estado del desarrollo de la versión para N64 del magistral «V-Rally». El afamado piloto Ari Vatanen estuvo allí para correr el rally, darnos una vuelta en su Ford Escort y, de paso, explicarnos algunos de los detalles más interesantes que presentará este juego que él mismo está asesorando.

Escort del propio Vatanen.

El juego nos llevará a disfrutar de toda la emoción de las carreras de rallies con una recreación perfecta de los coches oficiales (habrá un total 12 vehículos más otros 3 ocultos) y

de los circuitos reales, con más de 40 tramos extraídos de escenarios tan famosos como Corsica, Finlandia, Cataluña, Kenia, Inglaterra...

Uno de los aspectos más destacables de esta versión será



el hecho de que se ha trabajado en el control para hacerlo más sencillo, un poco más arcade de lo que fuera el difícil «V-Rally» de PlayStation. Os podemos asegurar por propia experiencia que el control será suave y podremos hacer diabluras con nuestro coche, ya sea sobre barro, arena o asfalto.

Obviamente, la colaboración de Vatanen ha sido fundamental, ayudando a los desarrolladores a encontrar el comportamiento más realista de los vehículos.

En fin, que todo apunta a que «V-Rally' 99» será un simulador de coches que traerá de cabeza a todos los enamorados del motor.

Por cierto, casi se nos olvidaba señalar que podremos correr dos jugadores simultáneamente, que habrá todo tipo de condiciones climatológicas, tres modos de juego (Arcade, Campeonato y Time Trial)... y que no estará listo hasta mediados de noviembre. Paciencia, pues.



El campeón Ari Vatanen nos mostró cómo se debe jugar a «V-Rally' 99»: no en vano ha sido él quien les ha explicado a los desarrolladores de Infogrames cuál debía ser el comportamiento de los vehículos en carrera.



**Codo con codo
con el campeón**



«V-Rally» patrocinó el Ford Escort de Vatanen en esta carrera. Por gentileza de Infogrames pudimos seguir el desarrollo de este rally desde una de sus curvas más espectaculares. Después, al finalizar la prueba, Vatanen nos invitó a subir a su coche y a hacer de copilotos. Una experiencia inolvidable.



Citroën Xsara



Skoda Octavia



Opel Astra



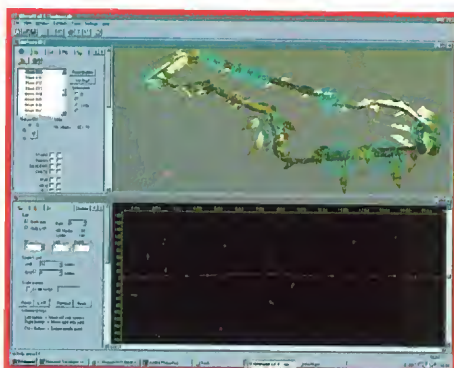
Toyota Corolla



Hyundai Coupé



Ford Escort



Los circuitos están siendo modelados en 3D buscando la máxima parecida con las recorridas auténticas.

**Los usuarios de
N64 están de
enhorabuena:
pronto podrán
ver al genial
«V-Rally»
corriendo en
su consola.**



El equipo que trabajó en «V-Rally» para N64 es básicamente el mismo que realizó la versión para PlayStation, aunque se han independizado de Infogrames adoptando el nombre de Eden. Por supuesto, estuvieron presentes en el rally.



Niebla, lluvia, nieve, oscuridad, serán algunos de los retos que nos tienen preparados las chicas de Infogrames. Como veis, el aspecto gráfico del juego es imponente.



Estos son los nuevos coches que el «V-Rally» para N64 incorporará con respecto al juego de PlayStation. Como veis, el Ford Escort, conducido por el propio Ari Vatanen, estará entre ellos.

SPYRO THE DRAGON

«Spyro the Dragon» promete elevar las 3D a la máxima potencia, dando un nuevo paso hacia delante en la explotación de las posibilidades técnicas de PlayStation. Este simpático dragón será el «Mario» para la consola de Sony y protagonizará uno de los juegos más alucinantes de la historia.

«Spyro the Dragon» es uno de los títulos más importantes que podemos encontrar dentro del amplio catálogo que Sony nos tiene preparado para los próximos meses.

Como os contamos en el número anterior, este título está siendo programado en Estados Unidos por el equipo de Insomniac Games, y su planteamiento gráfico nos recordará enormemente al del mítico «Super Mario 64»... aunque sus propios creadores afirman que «Spyro» superará en algunos aspectos al juego del genio Sigeru Miyamoto.

Esta aventura de ambiente simpático y colorista promete haceros olvidar cualquier otro juego en 3D visto hasta la fecha en PlayStation. En primer lugar por su cuidadísimo apartado gráfico, capaz de mostrar en alta resolución los gráficos poligonales que generarán 3 engines diferentes: uno para el

protagonista, otro para los decorados y otro para el cielo.

En segundo lugar, por su atractivo planteamiento, que combinará, a partes desiguales, la acción, la aventura, las plataformas y las labores de exploración, ofreciendo en su conjunto una mezcla a la que te resultará absolutamente imposible resistirte. Por último, sus incontables secretos y la amplia extensión de juego auguran incontables horas de diversión.

El protagonismo absoluto del juego recaerá sobre un cachorro de dragón que, pese a su corta edad, deberá liberar a sus congéneres de un misterioso

hechizo que los ha convertido en estatuas. A pesar de su juventud, Spyro contará con un buen número de recursos y artimañas para enfrentarse a los peligros que le esperan en cada uno de los 36 escenarios que compondrán la aventura. Ni que decir tiene que todos estos escenarios tendrán señas de

identidad propias y representarán a la perfección verdes campiñas, cumbres heladas o tórridos desiertos que estarán poblados por 100 personajes diferentes que se adecuarán a las características de cada mundo.

Con estos convincentes argumentos, serán muy pocos los amantes de las aventuras de plataformas que no se estén relamiendo en estos

momentos. Y no es para menos, porque «Spyro the Dragon» tiene todos los ingredientes para convertirse en un auténtico imprescindible para PlayStation.

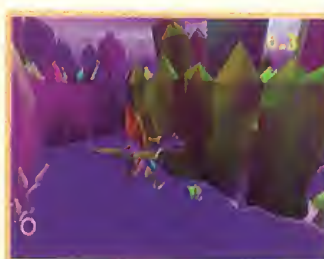


El furor del dragón.



Los 80 dragones. Un hechizo ha convertido a los últimos 80 dragones en estatuas de cristal. Rescatarlos será el objetivo fundamental del juego.

Para sacarlos de su letargo bastará un suave roce de Spyro, quien recibirá entonces los sabios consejos de los dragones y alguna que otra ayuda, por parte de las hadas, como, por ejemplo, la posibilidad de salvar.



Dragones de altos vuelos.

La corta edad de Spyro y la escasa longitud de sus alas le impiden levantar el vuelo, pudiendo solamente planear después de realizar un gran salto. Este pequeño contratiempo desaparecerá por completo en las fases de bonus, en las que Spyro podrá volar a sus anchas y con total libertad de movimientos para recorrer unos amplios parajes en busca de los portales y los aros que necesita atravesar para ganar tiempo.



La vista subjetiva -más exactamente, desde detrás del cogote de Spyro- nos permitirá contemplar con mayor detalle todos los elementos que componen los bellos mundos tridimensionales.



Los efectos de luz que veremos en los enormes escenarios serán increíbles. «Spyro» promete convertirse en uno de los juegos más atractivos gráficamente de la historia.



Las formas de la maldad.

Aunque el tamaño de los enemigos será, por regla general, bastante grande, los final bosses adquirirán unas dimensiones en ocasiones espeluznantes. El "pequeño" Spyro deberá demostrar todas sus habilidades a la hora de enfrentarse a espantapájaros gigantes ("espantadragones", podríamos llamarles), megabrujos y otros seres de intenciones tan enormemente malvadas como sus dimensiones.

El mes próximo saldrá a la venta «Spyro, the Dragon», un juego que disipará las dudas sobre la capacidad de PlayStation para recrear a la perfección mundos tridimensionales.



El argumento, el planteamiento gráfico... todo parece perfecto.



No hemos encontrado, por el momento, nada que nos parezca negativo.



Blasto



Croc



Gex 3D



Parecidos, pero no iguales.

El género de las plataformas 3D ya tiene varios representantes en PlayStation, algunos de ellos de enorme calidad, como es el caso de «Gex 3D». Sin embargo, «Spyro...» no será un juego meramente de plataformas (de hecho, éstas aparecen tan sólo en algunos escenarios) y las labores de exploración cobrarán un gran protagonismo.



El desarrollo del juego combinará ingredientes de diferentes géneros (aventura, plataformas, beat 'em up...) aunque la base consistirá en explorar hasta el más pequeño rincón de los extensos mundos que se abrirán ante nosotros.



Cómo se juega. El pequeño dragón comenzará su aventura en una verde campiña que, al igual que en «Mario 64», será el mundo central a partir del cual se desarrollará toda la historia. Desde este escenario podrá acceder a otros nuevos que, a su vez, se agruparán en torno a otro mundo central, de manera que cada mundo contiene -por regla general- varios portales que nos trasladarán a diferentes escenarios.

De esta manera, encontraremos encadenadas las 36 niveles que componen la aventura, aunque no todos serán accesibles desde un primer momento, ya que algunos nos impondrán algún requisito previo, como, por ejemplo, haber rescatado a un número concreto de dragones o haber recogido un cierto número de gemas.

Bajo esta atractiva estructura se esconde un juego básicamente de exploración, en el que tendremos que recorrer hasta el último milímetro de cada escenario para encontrar y rescatar a todas las congéneres de Spyro y, de paso, encontrar los numerosos secretos que albergan. Esta minuciosa búsqueda se verá salpicada con elementos de acción y de plataformas.

La parte de acción se reserva no sólo a los enemigos finales, sino también a los enfrentamientos con los numerosos seres que habitan cada mundo. En ambos casos tendremos que hacer uso de los recursos draconianos típicos, es decir, las bocanadas de fuego y las embestidas -aéreas o terrestres- que, pese a la juventud del protagonista, cumplen a la perfección con su cometido.

Por último, el factor "plataformero" también hará acto de presencia, aunque su importancia queda relegada a un segundo plano. Aparte de saltar, Spyro puede planear desde grandes alturas para acceder a zonas que de otra manera serían inaccesibles.

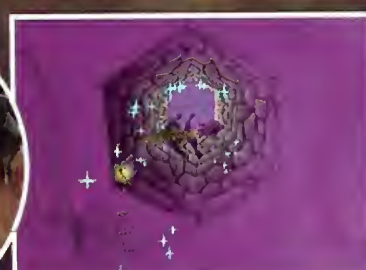
Como veis, la tónica general del juego se presenta sumamente variada y, sin duda, endiablamente atractiva para todo tipo de usuarios.



El diseño de los enemigos resultará, en muchos casos, muy curioso y buscará siempre sacarnos una amplia sonrisa.



Según profundice en la historia, Spyro podrá realizar movimientos nuevos utilizando los elementos que aparezcan en el escenario.



El pequeño ser que acompaña a Spyro no es ni más ni menos que un hada, que brillará con mayor o menor intensidad según la fuerza que tenga para protegerle.

All Star Tennis '99

Desafia a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J. Novotna, G. Kuerten, R. Kracjcek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjekman.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tennis, Arcade y tenis bomba.



NINTENDO 64



UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
<http://www.ubisoft.es>



El triunfo de Abe ha durado poco. Destruir las Granjas Hostiles no ha servido más que para liberar a unos cuantos mudokons, pero los glukkons siguen detentando el poder y no dejan de urdir planes para enriquecerse a costa del resto de las criaturas del Oddworld. Abe, héroe a la fuerza, debe seguir luchando por liberar a su pueblo...

Más largo, más difícil, más Abe.

Oddworld

ABE EXODUS

Vuelve Abe. Y va a seguir hablando en castellano.

Parece muy parecido a la primera parte.

Los espíritus de los antepasados de los mudokons se han aparecido ante Abe: le piden que les ayude. Los Glukkons están usando los huesos de los antiguos mudokons para elaborar una bebida superadictiva y tienen trabajando en los viejos cementerios a los propios mudokons. Esta vez no se han conformado con coserles la boca, también les han cosido los ojos para que no puedan ver...

Abe no puede dejar así las cosas y se embarca con unos cuantos compañeros en un auténtico éxodo que le

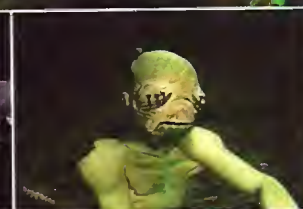
llevará a enfrentarse nuevamente a las trampas de la maldad glukkón para liberar a sus congéneres y devolver la paz a sus antepasados.

Así empezará esta nueva aventura de Abe en el Oddworld, una aventura que continuará con la misma estética, el mismo estilo de juego y la misma simpatía que su anterior odisea. Básicamente será el como añadir niveles al «Abe's Oddyssey», pero aprovechando el año de trabajo extra para ofrecer mayores alicientes al jugador en forma de un aspecto gráfico más elaborado, un mayor número de detalles (es el juego de los detalles) y un trabajo más exhaustivo en la preparación de los puzzles.

La mezcla de plataformas 2D y retos de inteligencia se mantendrá intacta, de manera que no sólo tendremos que

pensar en cómo hacer algo, sino además deberemos ser los suficientemente hábiles y coordinados como para conseguir hacerlo, algo que los que hayan disfrutado de la anterior versión saben que no es tan fácil como parece...

Como ya os dijimos, entre las novedades se incluirán nuevas formas de comunicación entre las distintas criaturas, lo que añadirá a Abe nuevas habilidades en función de los personajes a los que posea con su canto. Además, los nuevos mapeados serán mucho más complejos, de manera que no habrá un camino tan lineal como en la primera entrega. Vamos, que va a ser una secuela cargadita de novedades pero que seguirá manteniendo su esquema de "juego de plataformas inteligentes".





Los escenarios recordarán mucho a los de la primera parte, y seguirán manteniendo ese aire misterioso y algo oscuro.



Abe mantendrá sus poderes psíquicos, y podrá poseer a las criaturas más débiles mentalmente.

Nuevas formas de comunicación



Por las bravas. Si los mudokons se ponen tontos y no hacen caso a Abe, lo mejor será soltarles un guantazo: será por su propio bien.



Pedir disculpas.

Nunca será mala política: si nos equivocamos en algo habrá que reconocerlo. Si no, nuestros amigos enrajecerán de ira y serán peligrosos.



Trabajar.

Habrà veces que necesitemos que los mudakons trabajen para nosotros y ahora Abe podrá ordenarles que lo hagan.

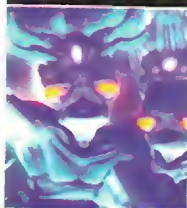
Nuevos enemigos



Además de los enemigos de la primera parte, sligs, slogs, paramitas y scrabs, Abe va a tener que enfrentarse a nuevas criaturas. Habrá sligs voladores que arrojan bombas, una especie de slags de largas lenguas llamados fleechs y las glukkons pasarán a ser también enemigos de campá.



El espíritu de la primera parte se mantendrá intacto y este «Abe's Exoddus» nos seguirá proponiendo un auténtico reto tanto a nuestra habilidad como a nuestra astucia.



El juego tendrá más escenas animadas que la anterior entrega, aunque mostrarán una calidad similar. La intro os puede servir como un ejemplo.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP 98

A POR EL RECORD DE VELOCIDAD

Psygnosis vuelve. Después de comerse el mundo con su mítico «F-1 '97», han delegado la responsabilidad de la realización de la siguiente entrega en el grupo de programación Visos. Y, por lo que hemos visto, el nuevo programa tiene "visos" de convertirse en otro de los grandes.



Todo el que haya jugado a «F-1 '97» estará preguntándose si va a encontrar más alicientes en esta nueva entrega. La sensación de velocidad ya era espeluznante, los gráficos eran enormemente realistas, estaban todas las escuderías con sus pilotos reales y todos los circuitos oficiales, podíamos jugar bajo varios tipos de condiciones climatológicas, teníamos modos de juego arcade y campeonato, escuchamos música de Steve Vai y Joe Satriani y oímos a un comentarista que voceaba en castellano...

¿qué más podríamos pedir?

Pues, mira, por pedir, que no quede: nos gustaría, además, poder jugar cuatro amigos a la vez, practicar tres veces antes de la vuelta de clasificación, asistir a unas repeticiones más espectaculares, notar más palpablemente las diferentes características de cada vehículo...

Pues bien, todas estas peticiones -y algunas más-, serán hechas realidad en este «F-1 '98». Encontraremos prácticamente todos los apartados ligeramente mejorados y así

descubriremos una mayor resolución gráfica, (tanto para los circuitos como para los coches), más modos de juego (incluido el ya habitual modo Challenge), inagotables opciones de configuración de los vehículos, ocho vistas a elegir, los coches sufrirán los efectos de las colisiones...

Todos los seguidores de la fórmula 1 debemos estar muy atentos al banderazo de salida de este «F-1 '98», pues la cosa se presenta enormemente prometedora. Nos vemos el mes próximo en los circuitos.

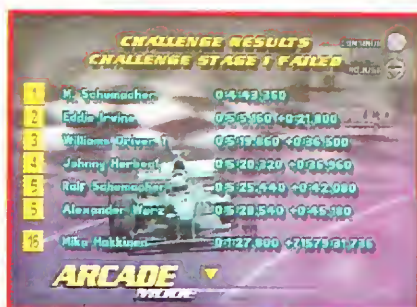
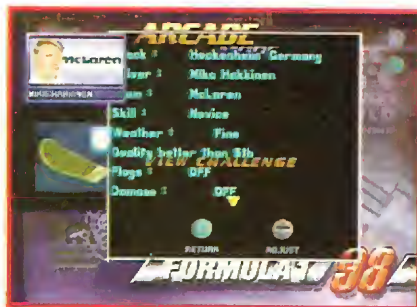


Mejores gráficos, más opciones, más realismo.

De momento no hemos visto nada que no nos guste.

Como es habitual, dispondremos de varios puntos de vista para afrontar las carreras. Lo que no es tan normal es que sean 8 las vistas disponibles...





El próximo título de Psygnosis incluirá, como vienen haciendo otros simuladores de F-1, un modo de juego en el que seremos los protagonistas de situaciones límite basadas en los momentos más emocionantes de temporadas pasadas. Los primeros retos serán fáciles de cumplir, como conseguir que Hakkinen quede en el sexto puesto. Eso está hecho.



Williams

Todos los vehículos han sido rediseñados y ofrecerán un aspecto más imponente en volumen, colores y brillos. Por supuesto, se mantienen todas las escuderías y pilotos reales del Campeonato Mundial de fórmula 1.

La obra maestra de Psygnosis vuelve a PlayStation con notables mejoras en todos los aspectos que auguran un simulador de F-1 imprescindible.



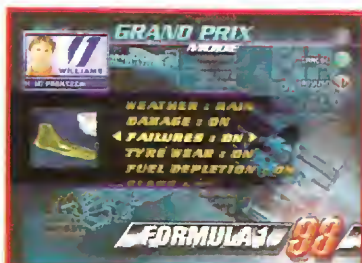
Los contactos a grandes velocidades darán lugar a choques de inoportuna espectacularidad, inoportuna porque las colisiones provocarán desperfectos palpables en los bólidos.

OBRAS MAESTRAS

La historia de PlayStation está plagada de estrellas en la simulación de coches. «F-1 '97» era, hasta ahora, la máxima expresión en la fórmula 1; «Colin McRae», es el líder indiscutible en el mundo del rally, y «Gran Turismo», el rey en competición urbana. Tres auténticas joyas para tres modos distintos de ver la velocidad a las que ahora se les unirá este «F-1 '98».



También los circuitos se han vuelto a modelar, permitiendo un nivel de detalle pocas veces alcanzado en cuanto a peraltaje y anchura de la calzada. Después de jugar podremos decir que hemos corrido en Montmeló con un F-1 sin parecer unos fantasmas.



Las posibilidades de configuración serán prácticamente inagotables: podremos modificar los indicadores de pantalla, activar o desactivar los daños del coche, ajustar todo tipo de opciones mecánicas...

¿Disparos? Sí. ¿Plataformas? También. ¿Escenarios tridimensionales? Que sí... ¿Protagonista femenina? La hay, la hay. ¿Es, por casualidad, algún «Tomb Raider»...? Pues no: «ODT».

ODT



La provocación de Psygnosis

El mes próximo llegará a PlayStation un título que está dando mucho que hablar por la salvaje acción que contendrá y por la inquietante atmósfera que promete.

La aventura de Psygnosis comenzará situándonos en el interior de un aparato parecido a un dirigible que vuela a... muchos pies de altura y que, tras un pequeño percance, cae sobre una zona de laberínticas construcciones. Este lugar está ingentemente poblado por unos desagradables homínidos de tres metros de alto y que empuñan armas de impertinente calibre con muy malas intenciones.

Nuestra misión consistirá en, además de mantenernos con vida (que no es poco), encontrar gas suficiente para hinchar la averiada nave y dar con los objetos necesarios para su reparación.

Pulularemos por escenarios oscuros con unas cuantas antorchas como única

iluminación, y en nuestro camino nos encontraremos con cientos de trampas y caídas mortales, escaleras, ascensores y, sobre todo, muchos metros cuadrados de plataformas recomendadas para expertos en el salto de longitud.

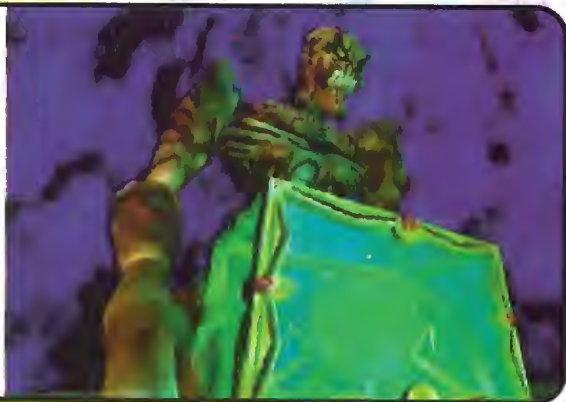
Además de saltar, los cuatro personajes de los que dispondremos -entre los que habrá que elegir, inevitablemente, sólo a uno- podrán defenderse de los aborígenes con armas como lasers o lanzallamas, hechizos de deslumbrante presencia y golpes en la mandíbula de contundencia variable según la distancia al enemigo, violentos actos que serán remojados con ingentes cantidades de líquido vital (sangre, no agua, ¡listos!).

Aunque aún hay algunos problemas en el control de los personajes y unos pocos fallos gráficos, la dinámica de este título ya nos ha enganchado por completo en la beta que ha caído en nuestras manos.

Veremos si llega a convertirse en un éxito. Si no, esperaremos a «Ybaila», la supuesta continuación a tan descarado título.



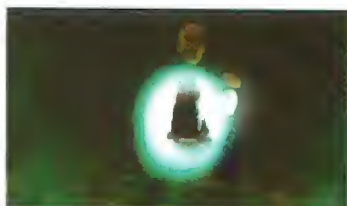
Al comenzar, en medio de una fase, o justo cuando vayas o ir al servicio, aparecerán escenas de animación (como ésta del tío feo) que aclararán el argumento, y te propondrán nuevos retos.



Los mopeadas son tan extensos que los diseñadores se han visto obligados a cargar los diferentes portes según vayan siendo visitados. El resplandor verde os avisará de estas cargas

Los cuatro magníficos

De izquierda a derecha os presentamos a: Julia Chase, cartógrafa de 25 años, ágil como un gato; Solaar, un arzobispo de 31 años que controla en hechizos y magias varias; Ike Hawkins, de 32 añazos bien aprovechados: es el más peligroso del grupo por su magistral manejo de las armas; Maxx Havok, de 29 años, el cuerpo a cuerpo es su mejor arma contra los malos.



Durante el juego recogeremos multitud de ítems, como estos que generosamente nos mostramos amontonados en el rellano de esta escalera: energía, munición para diferentes armas y hechizos, granadas...



Aerobic con Julia Chase

Con Julia o con cualquiera de los cuatro, pero ella era la más fotogénica para este tema. ¡Vamos, al ritmo!: cuerpo a tierra y deslizamiento con los codos; colgaros del borde de una plataforma y avanzad hacia los lados, disparo apoyados en los codos; patada alta al frente; paso cruzado para mirar tras las cajas; esquivamos rodando hacia un lado; voltereta y... ¡basta, por Dios!



Psygnosis nos propone una de las aventuras de acción más tétricas y siniestras de cuantas han pasado por PlayStation.



La inteligencia de los enemigos nos hará hasta escondernos tras las cajas que encontraremos por el escenario, esperando el momento para atacar.

Poder jugar la aventura con cuatro personajes distintos.

Quizás el apartado técnico parezca algo atrasado.



Starshot

Space Circus Fever

Infogrames va a montar un circo en Nintendo.

Después de tres largos años de trabajo, tal y como sucedió con «Misión: Imposible», Infogrames tiene ya preparado el primer plataformas cómico-circense-espacial de la historia. A pesar del tiempo que ha transcurrido -o quizás precisamente por ello-, «Starshot» posee suficientes alicientes como para hacerse un hueco entre los mejores.



Cuando Infogrames comenzó el desarrollo de «Starshot: Space Circus Fever», el género de las plataformas en N64 contaba "tan solo" con «Super Mario 64». Ahora, con la llegada de «Banjo & Kazooie» y los futuribles «Earthworm Jim 3D», «Bomberman Hero» y «Rayman 2» la competencia va a aumentar de manera desorbitada.

Aunque todos tienen -y tendrán- rasgos de identidad propios, lo cierto es que el título de Infogrames viene plagado de geniales detalles que, muy presumiblemente, le llevarán a lo más alto del género.

Su alocada historia nos sitúa en un futuro indeterminado, en el cual dos circos rivales compiten por ganarse el favor del público. Lo que muy pocos habitantes del universo conocen es que detrás de uno de estos circos se esconde un malvado ser con perversos -y poco originales- planes: controlar el universo.

Su primer paso consiste en atacar a la competencia -donde trabajamos nosotros, claro-, entablando de esta manera una "batalla" de dimensiones galácticas.

Pero claro, nuestro periplo por el universo no va a ser precisamente un paseo. Tendremos la ocasión de visitar seis desconcertantes planetas -a cual más extraño- y conversar con sus habitantes -más extraños aún- para conseguir información y nuevos aliados a nuestra causa. Las conversaciones con todos estos seres están representadas por cuadros de texto que, aunque Infogrames aún no lo ha confirmado, es más que posible que estén traducidos al castellano.

El acabado gráfico de todos estos lugares y seres promete crear escuela, destacando sobre todo por su gran variedad y extraordinario colorido, aunque lo que realmente llamará más la atención de este «Starshot» será su sistema de navegación por el espacio, gracias al cual llegaremos a tener una completa libertad de movimientos y nos permitirá investigar una y otra vez los escenarios hasta dar con la pista que nos permita seguir avanzando.

A esta futurista cita tampoco faltarán otros elementos típicos del género, como el aprendizaje de nuevas habilidades, enemigos finales u objetos que recoger.

Todavía tendremos que esperar un mes más para ver si a este circo de Infogrames no le crecen los enanos.

La extensión del juego, los personajes, el humor de los diálogos...

El sistema de cámaras nos ha parecido un poco incómodo.



Los reyes del género

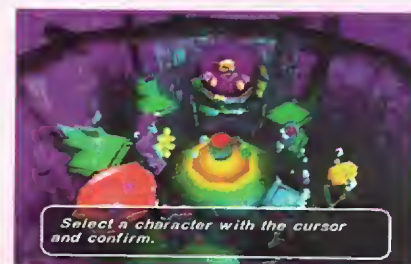
«Starshot: Space Circus Fever» no será desde luego el primer plataformas tridimensional que pase por Nintendo 64. El primer exponente de este género fue «Super Mario 64», del que poco o nada os podemos decir ya que no sepáis, salvo que ha permanecido en lo alto de la lista de éxitos desde el día en que se puso a la venta. La otra gran joya, «Banjo & Kazooie», apareció el mes pasado sorprendiendo a propios y extraños por el fastuoso despliegue gráfico que desborda por cada uno de sus poros. Con Miyamoto y Rare detrás de estos juegos, «Starshot» lo tiene difícil, pero parece que Infogrames confía plenamente en que su título estará a la altura de estos grandes monstruos.



En todo buen plataformas que se precie no pueden faltar los enemigos finales de difícil eliminación. Aquí no los vais a echar de menos, en eso podéis estar tranquilos.

No. A pesar de su nombre este juego no es un simulador de trapecio, ni tan siquiera nos invitará a hacer de domadores ni de payasos. Estamos, sencillamente, ante uno de los plataformas 3D más espectaculares de la historia.

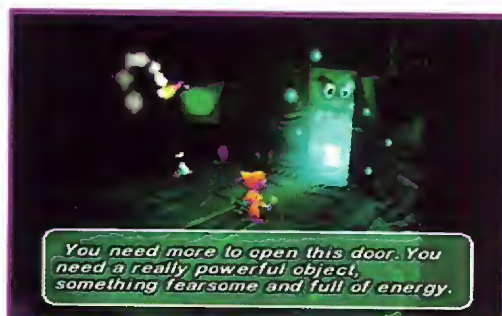
Un paseo galáctico



Movernos por el universo será pan comido gracias al simple y atractivo sistema de navegación espacial. La sala de juntas del circo -arriba- reúne a los especialistas más variados de la galaxia, los cuales nos darán información sobre los planetas y los objetivos que en ellos deberemos cumplir. Abajo podéis observar los seis cuerpos celestes que visitaremos, aunque no todos estarán disponibles desde el principio.



Como veis, los gráficos no pueden ser más impresionantes. La variedad de escenarios y el enorme colorido que mostrará cada uno de ellos auguran el éxito en este oportado.



Aunque básicamente el juego estará basado en las plataformas, a nuestro protagonista no le faltarán misiones de todo tipo que cumplir. ¿Cómo conseguirá abrir esta puerta?



Libero Grande

Una forma muy personal de ver el fútbol

Hasta la fecha hemos visto un montón de juegos de fútbol en PlayStation, pero ninguno como el que Namco nos traerá el mes próximo. «Libero Grande», que proviene directamente de los salones recreativos, nos propondrá participar en los partidos asumiendo el control de un único jugador.



El objetivo de Namco es ofrecer un concepto diferente dentro de los juegos de fútbol y que al mismo tiempo se acerque más a las sensaciones que experimenta un jugador dentro del terreno de juego. De ahí surgió la idea de completar un simulador en el que el usuario sólo controla a un jugador, elegido previamente antes de comenzar el encuentro.

Por supuesto, y con el fin de que no nos pasemos jugada tras jugada sin rascar bola esperando ver qué es lo que deciden hacer nuestros compañeros de equipo controlados por la máquina, desde nuestro pad de control podremos pedir el balón, de manera que estos nos lo pasarán a la mínima oportunidad. Como si fuéramos el líder del equipo al que todos entregan el balón.

Como veis, el sistema resulta absolutamente

revolucionario y por ello «Libero Grande» se desmarcará por completo del resto de simuladores existentes.

Por otro lado, el juego contará con un entretenido modo entrenamiento (que más parece un subjuego), en el que se plantearán diferentes retos, de manera que al mismo tiempo que intentamos superarlos mejoraremos nuestra capacidad de regatear, de tirar faltas o penalties, etc....

Como veis, todo será muy diferente en este juego. Veremos si también resulta igualmente divertido.



Antes de los partidos podremos poner a prueba nuestras habilidades: lanzamiento de penalties, velocidad en el dribbling...



Los jugadores a los que controlaremos serán ficticios, y cada uno tendrá sus propias características en cuanto a potencial físico y técnico.

ARREPENTÍOS

APOCALYPSE

El fin de la guerra está cerca.

Maneja a la archiconocida estrella cinematográfica Bruce Willis como Trey Kincaid, físico y defensor a ultranza del mundo.



Lucha contra hasta 8 jugadores al mismo tiempo con múltiples armas como lanzallamas, semi-automáticas,...



Explora fábricas gigantescas, prisiones, cloacas e increíbles escenarios en un entorno en 360°.



Un juego para PlayStation @ protagonizado por Bruce Willis. El fin comienza en noviembre.



ACTIVISION

Activision es una marca registrada y Apocalypse es una marca de Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Licenciado por Sony Computer Entertainment America para su uso con la consola de juegos PlayStation. PlayStation y los logros de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

PROEIN

C/ Velázquez, 10-5ª Dcha, 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
<http://www.proein.com>

Dispara, gusano.

EARTHWORM JIM 3D

Interplay tiene casi a punto el regreso de uno de los personajes más carismáticos del universo consolero. Dejando de lado a sus creadores originales -Shiny Entertainment-, el bueno de Jim va a descubrir de la mano de VIS lo que son las verdaderas 3D.

Obviamente, el tiempo pasa para todos, y el viejo lema de "renovarse o morir" viene que ni pintado para el caso. Lejos de reincidir en el planteamiento 2D que ha caracterizado a esta saga en anteriores entregas, y tal y como el título del juego avisa, los decorados 3D en los que disfrutaremos de una total libertad de movimientos dirigirán en todo momento las nuevas aventuras de este simpático gusano en PlayStation y Nintendo 64.

A pesar de que el equipo que se ha encargado de la programación de esta entrega, VIS, poco tiene que ver con quienes crearon a este personaje -Shiny Entertainment con Dave Perry al frente-, el disparatado sentido del humor característico de la serie volverá a hacer acto de presencia, llegando incluso a vislumbrarse cierto toque de locura en el argumento principal del juego.

La cosa va de que, tras darse un golpe en su frágil cabeza de anélido, Jim queda inconsciente y se ve atrapado ni más ni menos que en su propio y trastornado cerebro. Para poder

recuperar su escasa -y cuestionable- cordura, Jim se verá obligado a reconstruir su corteza cerebral, para lo cual tendrá que visitar diversas áreas de su cerebro: recuerdos, fobias, fantasías...

Este original planteamiento general se verá acompañado de ciertos subjuegos -como el ridículo descenso de un río sobre la panza de un cerdito- que dejarán aún más claro que «EAJ 3D» pretende desenchajarte la mandíbula desde el primer momento.

Para recrear este onírico ambiente, se ha utilizado la avanzada técnica *vortex* -un sistema de representación gráfica que evita las brusquedades típicas de la mayoría de las rutinas 3D-, y se han empleado polígonos tanto para la creación de los escenarios como de los personajes, asegurando así el sistema de juego más rápido y fluido de la historia de los videojuegos (eso es, al menos, lo que aseguran sus creadores...)

El juego constará de 6 mundos formados por 32 niveles en los que Jim afrontará diferentes tareas, desde hacer realidad su ilusión de ser el sheriff de un pueblo de legendario Oeste, hasta adentrarse en sus propios miedos, fruto de haber visto demasiadas películas de terror.

¿Preparado para afrontar el regreso de este incombustible héroe?

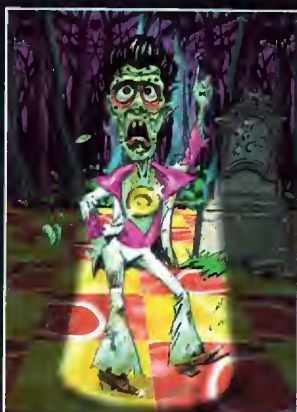


El retorno de Jim y sus locuras cómicas promete diversión de la buena.



Los escenarios parecen un poco simples y sin muchos detalles.



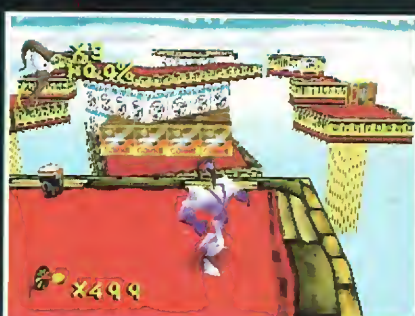
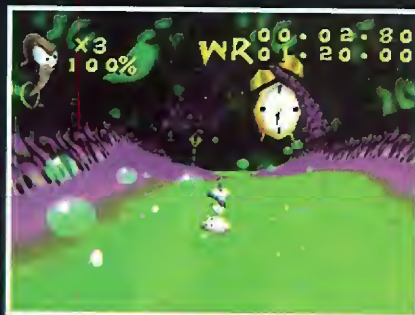


Unos enemigos la mar de fantoches

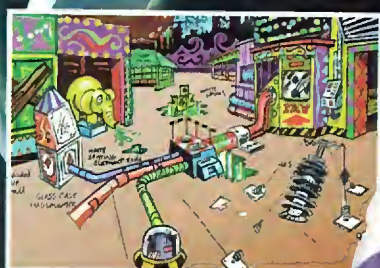
La galería de enemigos que encontraréis en el juego -a algunos de los cuales podéis conocer en estos bocetos iniciales-, será la más surrealista y macarrónica de cuantas hayáis visto en vuestra vida. Desde un Elvis-zombie hasta un toro mercenario, pasando por un granjero suelto de tripas, serán los personajes secundarios que aparecerán en este loco «Earthworm Jim 3D».



La expresividad "facial" de Jim -por llamarla de alguna manera- se verá potenciada gracias a su nueva e impresionante aspecto tridimensional.



Jim, el gusano más imprudente y disparatado de la galaxia, protagonizará un colorista plataformas 3D plagado de detalles auténticamente de locura.



Los escenarios

Los grafistas han plasmado sobre el papel cientos de ideas que posteriormente han sido incluidas en los 32 niveles que compondrán el juego. Como podréis comprobar, los escenarios ofrecerán un gran colorido.



Un bicho de (13) armas tomar

Una constante en los juegos protagonizados por este anélida ha sido el surrealista armamento que, como era de esperar, se ha visto renovado y ampliado para la ocasión. Locuras como un lanza-ranas explosivas, una pistola de gnomos o una cañón de dentaduras postizas facilitarán el avance de Jim a golpe de carcajadas.



Prepárate a transformarte en un auténtico ninja



Tenchu

Activision sacará a la venta el mes próximo un título que pondrá en práctica un peculiar sistema de juego en el que nuestro objetivo consistirá en intentar pasar desapercibidos entre los enemigos en lugar de eliminarlos a diestro y siniestro.

La mecánica será la siguiente. Los protagonistas, a elegir entre ninja femenino o masculino, deberán cumplir una serie de misiones localizadas en un excelentemente ambientado Japón medieval. Pero, por el bien de su integridad física y con el fin de evitar una molesta avalancha de enemigos, deberán actuar con sumo sigilo, escondiéndose tras cada esquina, moviéndose por los tejados de las casas cuando les sea posible y eliminando sólo a los enemigos que sea absolutamente necesario, intentando atacarles por la espalda para evitar que den la voz de alarma. Una labor de auténticos ninjas que se plasmará en el juego con sorprendente realismo.

Por supuesto, «Tenchu» ofrecerá un control adecuado para estas misiones, de manera que el jugador podrá esconderse, andar sin hacer ruido, utilizar todos los utensilios típicos de estos personajes -shurikens, katanas...- y eliminar a los enemigos de un sólo golpe.

Suena bien ¿eh? Pues para colmo de alicientes, el juego contará con unas excelentes animaciones, voces y textos en castellano y una banda sonora embriagadora, de lo mejor que hemos oído en PlayStation. Argumentos más que de sobra como para que no perdamos de vista a este prometedor «Tenchu».

En los videojuegos también hay modas. O no olemos un juego de ninjas, como ha ocurrido desde la aparición de PlayStation, o nos vienen a pares, como sucede ahora, pues a este «Tenchu» le acompañará otra oferta de Eidos, «Ninja». Afortunadamente, ambos juegos nos propondrán ofertas bien distintas, y la de este juego de Activision es bastante original.

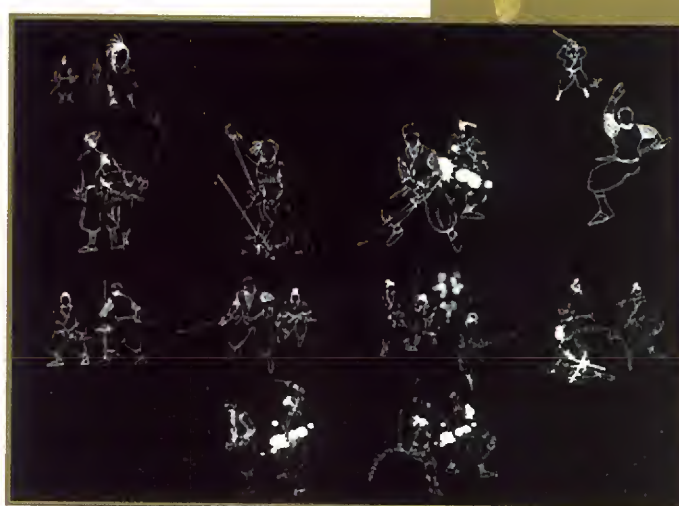


«Tenchu» no escatimará en escenas sangrientas, por lo que será un juego no apto para todos los públicos.



Los ninjas no deberán llamar la atención de los guardianes, y los tejados nos ayudarán a pasar desapercibidos.





La versión europea de este título, que ya ha cosechado un gran éxito en Japón, ofrecerá algunas mejoras, como más niveles y enemigos más inteligentes, y... resultará más violento.



Punish The Evil Merchant

- Avoid the main gate.
- Use the grappling hook.
- Never harm the innocent.

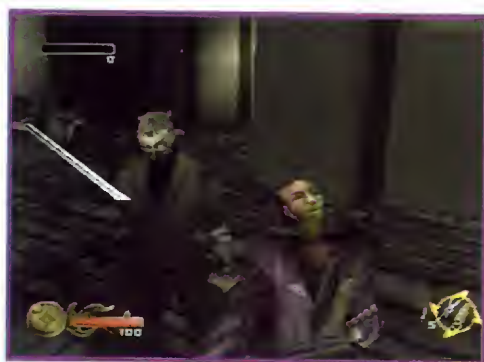
TENCHU

Antes de cada misión se nos darán algunos consejos fundamentales. Si no cumplimos alguna de ellas... se acabó.

La animación de los personajes es uno de los aspectos en los que más han trabajado diseñadores y programadores. El resultado nos ofrecerá unos movimientos muy variados y realistas.



Now where did that lecherous



La principal diferencia entre el protagonista masculino y el femenino radicarán en el tipo de arma. Mientras que ella lleva dos cuchillos, él llevará una larga espada.

Escenas animadas

El juego estará salpicado de escenas (que no cambiarán de resolución con respecto al resto del juego) en las que diferentes personajes nos contarán sus problemas que nosotros, por supuesto, deberemos resolver. Los textos estarán en castellano y, al parecer, las voces dobladas.



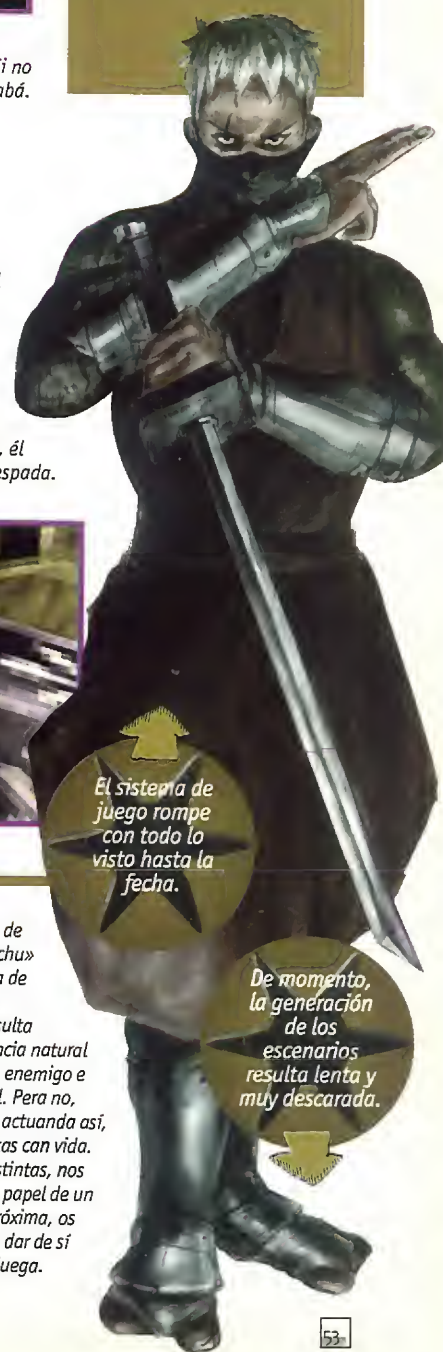
Un juego muy peculiar



Ya hemos tenido ocasión de probar una beta de «Tenchu» y, efectivamente, se trata de un juego muy diferente. De hecho, al principio resulta extraño, ya que la tendencia natural de toda jugón es ver a un enemigo e irse directamente a por él. Pero no, hemos comprobado que, actuando así, no duramos ni tres minutos con vida. Aplacaremos nuestras instancias, nos meteremos de lleno en el papel de un sigiloso ninja y, el mes próximo, os contaremos la que puede dar de sí este peculiar sistema de juego.

El sistema de juego rompe con todo lo visto hasta la fecha.

De momento, la generación de los escenarios resulta lenta y muy descarada.



TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

La chica que marca el ritmo de las aventuras.

Guapa, rica, famosa, sobrada de recursos y de encantos...

Agresiva, audaz, ágil, peligrosa...

Su nombre es Lara Croft y ella es quien marca las directrices de hacia dónde deben encaminarse las aventuras de acción.

Millones de personas se ha rendido ya a sus pies, pero con esta tercera entrega de «Tomb Raider», Lara Croft parece dispuesta a convertirse definitivamente en la mayor heroína de la historia de los videojuegos.



Lara Croft ha ganado en habilidades, pero su faceta más espectacular seguirá siendo su asombrosa capacidad para el salto.



Los enemigos serán más listos que nunca: se mantendrán al acecho, se esconderán, huirán y buscarán nuestros puntos débiles.



La resolución gráfica ha sido mejorada y los escenarios ofrecerán una mayor nitidez y unos juegos de luces enormemente realistas.



En esta aventura, además de la conocida moto de nieve, Lara tendrá que manejar otros medios de transporte, como, por ejemplo, esta canoa.

En un primer vistazo, nos ha parecido realmente el mejor «Tomb Raider».

Tendremos que jugar más a fondo para ver si tiene algún defecto.

Un modelo para cada ocasión



Si el año pasado nuestra chica favorita vistió una cazadora de aviador y un traje de neopreno, este año ha aumentado considerablemente su vestuario de batalla. Así, lucirá un modelito para cada ocasión, ya sea una versión reducida de su habitual traje (sí, más reducida aún...) o varios modelos de ropa de comando que dependerán de la temperatura exterior.

En «Tomb Raider III» todo cambiará para seguir igual. Nuevos escenarios y algunas mejoras gráficas y de desarrollo acompañarán el regreso de un juego que no tiene otro objetivo que superarse a sí mismo.



Lara se encontrará con nuevas armas y objetos que deberá usar con astucia para desenvolverse por los largos mapeados.

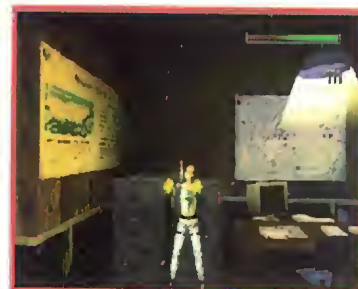


Las cámaras harán un seguimiento impecable de la acción y siempre nos ofrecerán el ángulo más espectacular.

Un buen puñado de novedades acompañarán a Lara en su regreso a PlayStation. Las suficientes como para que nadie tache a este «Tomb Raider III» de una mera secuela. Eso sí, tampoco os llaméis a engaños pues, por la demo que hemos podido jugar, los cambios técnicos no van a ser revolucionarios, aunque sí es cierto que hemos descubierto cinco nuevos y majestuosos escenarios, algunas nuevas animaciones y ciertos retoques en la jugabilidad, motivos más que atractivos como para que todos estemos deseando ya la aparición de «TR III» en el mercado, cosa que no se producirá hasta bien entrado el mes de Noviembre.

La intención de Core ha sido fusionar las virtudes de las dos entregas anteriores para fundirlas con algunas nuevas ideas que han ido sugiriendo los propios fans de Lara a lo largo de los últimos meses.

De este modo, nos vamos a encontrar con un «TR» que se basará en las plataformas y en la acción, pero en el que se ha aumentado notablemente la faceta de aventura: Lara tendrá nuevas cualidades físicas, pero el diseño de los decorados la obligarán a pensarse mucho más sus acciones. Los escenarios serán laberínticos como siempre, pero



Una chica muy animada



Lara siempre ha sabido colgarse de las grietas, trepar por muros o moverse aferrada al filo de una plataforma. Sin embargo, en esta ocasión hará otra demostración de fuerza avanzando colgada de algunos techos. Además, podrá engancharse a lianas o cuerdas y balancearse con ellas para después soltarse en el lugar preciso.

Algo totalmente nuevo va a ser el hecho de que Lara podrá agacharse, tanto para esquivar ataques enemigos como para disparar. Además, podrá ponerse a cuatro patas, lo que le permitirá meterse por pasadizos de poca altura. Esto abrirá notablemente las posibilidades de cada escenario, que ofrecerán varios caminos distintos para llegar al mismo punto.

ahora existirán varios caminos posibles para llegar hasta el final, de manera que se romperá con la linealidad que caracterizó a las anteriores entregas y se le otorgarán al jugador más opciones estratégicas.

Por otra parte, encontraremos un mayor número de armas -como un destructivo lanzacohetes-, y podremos montarnos sobre diferentes tipos de vehículos, tales como inestables canoas, propulsores acuáticos, viejos carretones, quads todo-terreno, motos de nieve...

En esta ocasión visitaremos parajes tan dispares como Londres, una base militar, la Antártida, una isla perdida en el Pacífico y la mágica India. Además, el viaje de Lara no será prefijado y, tras completar la primera fase, podremos llevarla a recorrer otros tres escenarios en el orden que nosotros queramos hasta llegar al último y definitivo.

En cuanto al apartado técnico, habrá más efectos de luz, mayor resolución de pantalla, nuevas y mejoradas texturas, enemigos más inteligentes y el juego será compatible con el Dual Shock.

Como veis, el nuevo «Tom Raider» promete ser el más espectacular y completo de toda la saga. Lo cual ya es mucho decir.

BUST A GROOVE

Dance & Rhythm Action

Me paso el día bailando, la coktelera agitando, llena de soda y vermuuuú....

Sony sigue sorprendiéndonos mes tras mes con el lanzamiento de originales títulos que tienen a la música como principal protagonista. Títulos como «Parappa the Rapper» o «Spice World» son tan sólo la punta de un iceberg que, afortunadamente, continúa creciendo.

Todo parece indicar que Sony ha encontrado la fórmula para "hermanar" perfectamente la música y el baile con el videojuego.

Y aunque a primera vista esta fusión pueda parecer sencilla, lo cierto es que estamos ante una apuesta muy arriesgada, ya que componer unos temas musicales de calidad e idear un sistema de juego original y adictivo que se adapte a ellos, no es una tarea que esté al alcance de cualquiera.

«Bust a Groove» -juego que ya lleva un tiempo arrasando en Japón-, parte del mismo concepto que pudimos ver en «Parappa the Rapper», es decir, presentará unas melodías exageradamente pegadizas -aunque en esta ocasión totalmente discotequeras- a las que tendremos que ir siguiendo pulsando acompasadamente diferentes botones del pad.

Afortunadamente, las melodías del juego japonés se han dejado intactas para el mercado europeo, algo de lo que debemos alegrarnos, pues desprenden tal marcha que a más de uno le incitarán a bailar con el pad entre las manos o incluso a abandonar la partida para mover el esqueleto.

El otro factor que ha contribuido al éxito de este título en Japón se encuentra en su apartado gráfico, basado fundamentalmente en las técnicas Motion Capture. Gracias a ellas los bailarines no son tan planos como los que pudimos ver en «Parappa...» y han sido

dotados de una importante cantidad de animaciones que consiguen transmitir una sensación de realismo casi total.

De verdad, esperad al mes próximo y, cuando veáis a estos reyes de la pista en movimiento, decidnos si es cierto o no que no podéis dejar de seguir sus pasos...



Lástima que no podáis ver a estos bailones en movimiento: es una auténtica pasada.



El sistema de juego es muy similar del conocido «Parappa...», pero tanto las canciones como los movimientos de los personajes son mucho mejores.



Una auténtica delicia de ver y de escuchar.

El sistema de juego está algo por debajo de los aspectos sonoros y gráficos.



«Parappa the Rapper»



«Spice World»



«Fluid»

En PlayStation encontramos estos tres antecedentes en lo que a juegos "música-visuales" se refiere. Sin duda, «Bust a Groove» será el más divertido de todos.

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION



- Versión ampliada incluyendo:
- Nuevo coche Toyota Corolla WRC98
 - Compatible Dual Shock™



Ya a la venta



Próximamente también para Nintendo 64



© 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA. © 1998 EDEN STUDIOS
 "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Game Boy, Nintendo 64 and "N" are trademarks of Nintendo CO., Ltd.



Vuelve el vértigo

XG2

Probe se ha empeñado en demostrar que las carreras del futuro son algo que ellos dominan, que la gravedad es cosa del pasado y que no hay nadie que corra como ellos en N64. Para conseguirlo sólo han tenido que buscar la forma de superar a su propio «Extreme G» y ningún modo mejor de hacerlo que ofrecer una segunda parte plagada de novedades.

Aunque al primer golpe de vista os pudiera parecer que este «Extreme G 2» va a ser clavado a la primera parte, bastará con fijarse un poquito más para darse cuenta de que no será así. En primer lugar, los chicos de Probe se han esmerado como nunca para conseguir circuitos más complejos, más llenos de detalles y obstáculos y, ante todo y sobre todo, con ausencia total de la dichosa niebla. Es decir, que ahora el horizonte será plenamente nuestro. Y eso sin contar con que además de tener circuitos más cuidados gráficamente habrá mayor cantidad de ellos: en total 36 circuitos divididos en doce bloques temáticos que irán desde junglas, bosques, fondos marinos hasta ciudades industriales, eso sí, todos con un diseño muy peculiar.

Tampoco va a andar mal el apartado de vehículos, donde se incluirán más de una docena de motos con diseños bastante más vanguardistas. Además, estas motos acusarán en su extravagante carenado los efectos de luminosos producidos por las fuentes de luz del circuito o los destellos de las armas lo que, sin duda alguna, transmitirá mayor espectacularidad y ayudará a mantener una

sensación de velocidad trepidante. Como os podéis imaginar un buen puñado de armas se sumarán al ya surtido arsenal de la primera parte.

Por supuesto, el control, que también va a recibir sus ajustes, se adaptará perfectamente a la peculiaridades de vehículos y circuitos para permitirnos conducir con absoluta frescura y suavidad. Lo que hemos jugado, así parece demostrarlo.

Además, no faltarán varios modos de juego, compatibilidad con el Rumble Pak y opción para hasta cuatro jugadores simultáneos.

Quizá lo más llamativo sea el hecho, -aunque aún sin confirmar-, de que el juego incluya una opción en alta resolución que precisaría de la ayuda de la ampliación de 4 megas de memoria que podría venderse junto con el cartucho.

Como veis, este juego realizado por el tándem Probe-Acclaim, tiene todos los ingredientes para convertirse en un Nº1 de la velocidad.



Muchas motos, mucha velocidad, muchas pistas... algo más que una secuela.



Por lo que hemos visto no hay nada que nos parezca mal. Veremos.

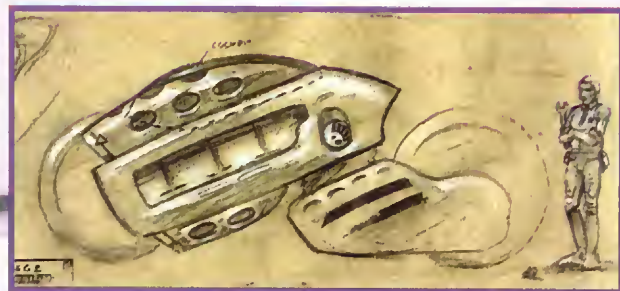


Los 12 circuitos existentes no estarán disponibles al principio: habrá que demostrar que somos buenos para ganarnos el derecho a jugarlos.



Del papel a la pantalla va un abismo, pero está claro que Probe se ha esmerado a tope para conseguir una perfecta combinación entre fantasía y calidad gráfica, aún en elementos secundarios como los pilotos de cada moto.

Motos del futuro



Vamos a poder disfrutar de 10 motos diferentes más tres ocultas, cada una con sus diferentes características y su singular diseño. Como podéis ver en estos bocetos, los artistas de Probe han trabajado duramente para conseguir una personalidad propia para cada vehículo.

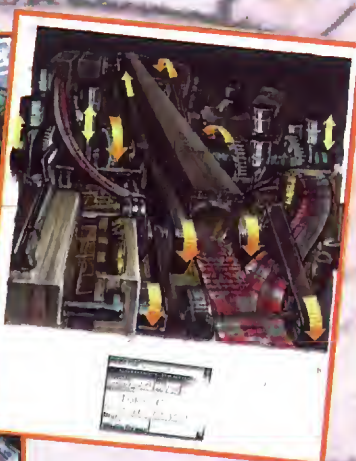


Todos contra todos



Habrà un nuevo y divertido modo de juego que cambiarà las motos por boogies y el objetivo de ser el mós rápido por ser el que tiene mejor puntería. Aquí lo divertido será jugar todos contra todos tratando de destruir a tus "amigos" lo antes posible.

Uno de los grandes mitos de la velocidad, «Extreme G», regresa a N64 con más vehículos, más circuitos y una mayor sensación de velocidad.



Habrà 12 mundos con 3 circuitos cada uno, cargados de obstáculos, loopings, rampas... mucho más complejos que en el anterior juego.



El juego ofrecerà bastantes novedades, como la inclusión de un espejo retrovisor o la presencia de numerosos ítems.

Ya es invierno en Nintendo 64

1080

SNOWBOARDING



Está claro que aún falta bastante para que lleguen las nieves, pero con el calor que hemos pasado este verano no está de más que vayan apareciendo juegos como éste para refrescarnos un poquito. Nintendo nos traerá el mes próximo un atractivo simulador de snowboard cuya calidad técnica te dejará "helado".

Parece que a los programadores les ha dado fuerte por el snowboarding, deporte de nieve mucho más atractivo que el convencional esquí y que cuenta con un número de practicantes en constante aumento. Desde luego, si es para completar juegos de la calidad del que nos llegará el mes que viene de la mano de Nintendo, bendita sea esta corriente.

Todavía es pronto para hacer una profunda valoración del juego, pero sí os podemos adelantar que estamos realmente sorprendidos con la calidad gráfica que despliega a priori este cartucho. A una sensación de velocidad asombrosa, se le unen unos movimientos suaves y muy realistas y un puñado de efectos visuales que no tienen nada que envidiar a los de los mejores juegos para esta consola.

Además, los programadores se han propuesto plantear un juego con numerosas posibilidades sin necesidad de incluir extraños e irreconocibles modos de juego. Se trata, simplemente, de descender a velocidades de vértigo compitiendo contra un rival, contra el tiempo y, si se puede,

haciendo alguna que otra virguería, todo ello siempre con un control tan sencillo con lógico, pero el único objetivo será divertir a toda costa sin complicarle la vida al usuario.

Por cierto, al atractivo que ya de por sí promete el juego hay que añadirle una de las bandas sonoras más contundentes y atrevidas de los últimos tiempos, que mezcla el heavy más duro con el rap más radical.

Bueno, después de este avance cualquiera se resiste a leerse la review del mes que viene ¿O no?

La calidad técnica promete ser impresionante.



Incluirá suficientes alicientes como para que no resulte monótono?



El snowboard en N64



Esta modalidad no es nueva en N64, pues ya cuenta con un par de precedentes. «Snowboard Kids» (izquierda) simula este deporte pero con un toque desenfadado y algo infantil. Por otro lado, en el completo «Nagano Winter Olympics» (derecha) se incluye también una prueba de snowboard, aunque está más orientada hacia los saltos y las acrobacias.



Un poco de entrenamiento



No es que el control del juego vaya a ser muy complicado, de hecho si no te quieres complicar la vida solo será necesario manejar la dirección, pero si tus metas son algo más altas, es decir, acrobacias, más velocidad, etc.. no estará de más que entres en el modo de entrenamiento y empieces a familiarizarte con esto del snowboard. Los campeones no se hacen en un día.

Luces y sombras



La calidad gráfica general de este juego será impresionante, pero a primera vista ya nos han llamado la atención los efectos de reflejo (arriba izquierda) y el realismo con el que se ven las sombras dependiendo de la posición del sol. Se trata tan sólo de uno de los grandes detalles técnicos que ofrecerá «1080° Snowboarding»



¡Eh, tú! ¡No empujes!

El juego también incluirá una modalidad para dos jugadores simultáneos en la que, además de intentar bajar más rápido que el contrario, ambos corredores podrán hacerse todo tipo de perrerías.



En ocasiones la nieve dará a paso a tramos de hierba, hielo...

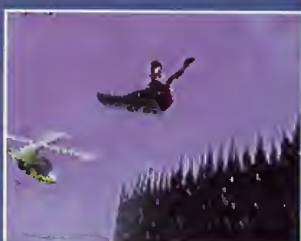


El público podrá contemplar tu descenso en unos monitores gigantes.

Vete preparando el gorrito y los guantes, porque este simulador de snowboard de "fria" apariencia, promete convertirse en uno de los jugazos de la temporada para N64.



Llegó la hora de las acrobacias



Por supuesto, además de descensos rápidos y espeluznantes, en este juego también habrá sitio para las acrobacias. Eso sí, para hacerlas será necesario practicar un poco.

Psybadek

No, no es otro juego de snowboard, ni un simulador de patinete... es más, ni siquiera es un juego deportivo pese a que parezca lo contrario. La historia es más complicada que todo esto. Resulta que dos muchachos quieren liberar a sus amigos atrapados en una dimensión más allá de la realidad. ¿Sus armas? una tabla flotante y grandes dosis de imaginación.



Y es que en Psygnosis han decidido echarle magia a su último juego, ideando un arcade 3D que combinará plataformas, acción, aventura y deporte con dos protagonistas que cabalgarán en monopatines flotantes. Vamos, el delirio. Aunque más delirante os va a parecer cuando os contemos que el juego nos irá trasladando a distintos mundos virtuales a través de portales transportadores que, a su vez, nos abrirán nuevos caminos hacia diferentes niveles.

Así, nos veremos las caras con los locos pingüinos del mundo de hielo, o los demonios del mundo subterráneo, pasando por las fieras de la jungla o las taimadas criaturas del desierto. A todo esto, cada mundo nos deparará retos radicalmente diferentes que tendremos que superar uno a uno. Por ejemplo, tan pronto deberemos realizar un espectacular descenso por una montaña nevada como estaremos disparando a pingüinos o disputando una

carrera a una morsa. Y todo para rescatar a nuestros cuatro amigos atrapados por el malo de turno. Unos gráficos poligonales y simpaticones, muy estilo *cartoon*, serán los encargados de dar vida a esta historia que el mes próximo estará disponible en PlayStation.



Es gracioso y variado. Tiene los textos de las misiones traducidos.



Que no te gusten los juegos con aire infantil o la mezcla de géneros.



Psygnosis nos propondrá un peculiar arcade con aspecto de dibujo animado en el que recorreremos diferentes mundos subidos en un patinete flotante.



TENCHU

TM



STEALTH ASSASSINS™



Mata con
Vive con
honor
sigilo



22 armas diferentes, desde espadas ninja hasta hechizos mágicos.



Inteligencia Artificial del enemigo variable.



Revolucionario sistema de recompensa que incrementa tu pericia y astucia.



Tenchu © 1998 Sony Music Entertainment (Japón) Inc. Tenchu es una marca de Sony Music Entertainment (Japón) Inc. Publicado y distribuido bajo licencia por Activision, Inc. Activision es una marca registrada y Stealth Assassins es una marca de Activision, Inc. Todos los derechos reservados. Licenciado por Sony Music Entertainment América para su uso con la consola de juegos PlayStation. PlayStation y los logos de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El resto de las marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
<http://WWW.proein.com>

wipeout 64

también quiere triunfar en N64

Después de haberse convertido en uno de los hitos para PlayStation, «Wipeout» llega a Nintendo 64 dispuesto a demostrar que, ya sea en CD o cartucho, es uno de los títulos más veloces que se han programado jamás. Además, Psygnosis no parece haberse conformado con hacer una simple conversión.

Los usuarios de Nintendo 64 están de enhorabuena, pues van a poder disfrutar muy pronto en su consola de uno de esos juegos emblemáticos que marcaron un hito en la 32 bits de Sony. Además, lejos de desmerecer con el cambio de formato, «Wipeout 64» va a encontrar en la máquina de Nintendo un lugar idóneo para alardear de velocidad y capacidad de ofrecer espectáculo.

Como todos sabéis, este juego consiste en un trepidante arcade de velocidad protagonizado por naves futuristas que flotan sobre circuitos de complejo diseño en los que, además, podemos disparar a nuestros rivales con un variado arsenal.

Para la realización de esta versión se han combinado algunos de los elementos más importantes que vimos en las dos versiones de PlayStation con interesantes innovaciones, buscando redondear un título que no tiene intención de quedarse en una mera secuela.

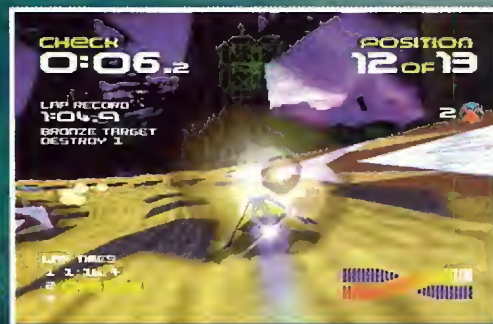
Así, entre otras mejoras, este «Wipeout 64» va a ofrecernos carreras en las que aparecerán hasta 15 vehículos simultáneos en pantalla,

pondrá a nuestra disposición un mayor número de armas e incluirá una opción multijugador para que dos, tres o hasta cuatro jugadores compitan por la victoria. Además, los seis circuitos serán totalmente nuevos y sobre ellos podremos disputar también un nuevo modo de juego, el Challenge, que propondrá un estilo diferente y añadirá alicientes a las carreras.

En lo que se refiere a control y jugabilidad, lo que hemos podido ver (que ha sido bastante) nos permite augurar diversión a raudales, ya que el manejo de estas naves flotantes parece adaptarse a las mil maravillas al mando analógico. Y tranquilos: la velocidad supersónica seguirá siendo el gran valor de este arcade de carreras que trajo el vértigo a la nueva generación.

La sensación de velocidad y la suavidad del control.

La generación de los escenarios parece algo brusca.



En «Wipeout 64» tendremos que estar tan pendientes de correr como de disparar a los rivales; para ello podremos coger distintas armas durante las



La calidad de los escenarios será uno de los puntos fuertes del juego, aunque sin duda, lo que más llamará la atención será la gran sensación de velocidad.



Para recuperar parte de la energía perdida por los choques y por los disparos de los rivales, podremos pasar por una especie de boxes futuristas colocados en la zona de meta.



El nuevo modo de juego, Challenge, nos invitará a curiosos desafíos, como preocuparnos no sólo de ser los primeros en la meta sino también de destruir a un número mínimo de rivales.

renderizaciones

Las naves flotantes de «Wipeout» son modelos poligonales sometidos a un proceso de renderización que les convierte en objetos casi reales, de formas suaves y aspecto totalmente convincente.



multijugador

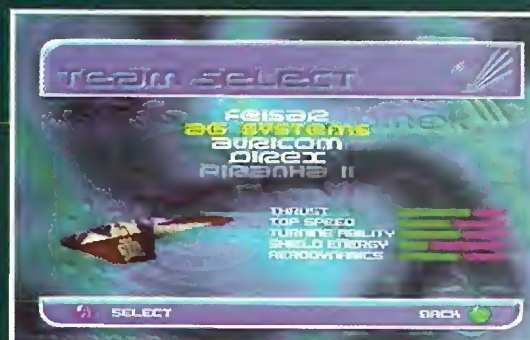
La novedad más llamativa de esta versión para N64 será la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores simultáneos, una opción que se echaba de menos en el original para PlayStation. Además, el juego será compatible con el Rumble Pak, lo que nos permitirá "vibrar" con cada carrera.



La sensación de velocidad que ofrecerá este cartucho será impresionante y encontraremos más vehículos, más armas y más modos de juego que en anteriores versiones.



los protagonistas



Los auténticos protagonistas de esta historia son las naves flotantes y los atractivos circuitos sobre los que corren. Un total de seis pistas (más una secreta) y cuatro naves (más una oculta) serán las encargadas de hacernos disfrutar de la emoción que genera este frenético estilo de carreras.

to the extreme RUSHDOWN



Los deportes más arriesgados

Canal + Multimedia se presenta en nuestras PlayStation con un arcade deportivo que combinará disciplinas tan arriesgadas y espectaculares como el snowboard, el ciclismo de montaña o el descenso en kayacs. Un título para jugadores inquietos y hambrientos de nuevas emociones.



Tres deportes extremos en un sólo CD, mucha caña y bastante originalidad parecen ser las principales bazas con las que contará este «Rushdown» para atraparnos frente al monitor. Por lo menos a aquellos de nosotros que tengamos el deporte de aventura por bandera.

A lo mejor si os decimos que una de las pruebas será el snowboard pensaréis que lo de la originalidad sobra, pero ¿qué otros juegos has visto que te propongan el descenso en kayak como alternativa? ¿y cuántos quieren que te dejes los dientes en vertiginosas carreras de mountain bike? Obviamente la innovación está asegurada con la inclusión de estas peculiares pruebas deportivas.

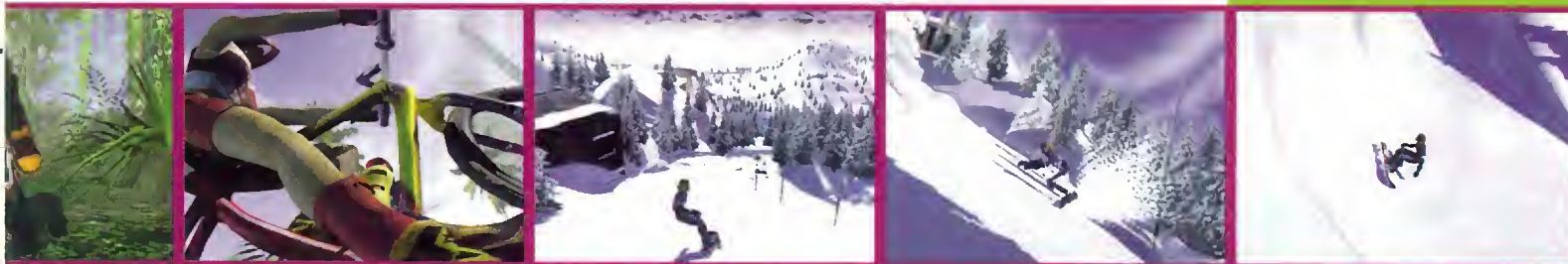
La idea del juego será arrastrarnos por los cinco continentes demostrando que somos los más hábiles en cada una de las especialidades, ya sea en una competición libre, en un campeonato o en un mano a mano contra un amigo.

A lo largo y ancho de nuestro peligroso periplo, la adrenalina compartirá cartel con unos gráficos de pinta impresionante basados en modelos poligonales que prometen imbuirnos de lleno en los curiosos y variados escenarios a una velocidad de 60 frames por segundo.

Quizá lo más sorprendente sea el tratamiento del agua en las fases del kayak, en las que se ha

utilizado una innovadora técnica de rendering que consigue un efecto de lo más realista, transparencias incluidas. Y eso que nos han avisado que en la versión que tenemos, aún no está todo el trabajo hecho...

Así las cosas, entre la variedad y originalidad de las especialidades, la prometedora calidad gráfica y el ritmo que respiran las pruebas, se puede esperar un juego de deportes con muchas posibilidades de convertirse en uno de tus preferidos.



Una banda sonora de lo más cañera acompañará el desarrollo de las pruebas, con lo que el espectáculo parece más que garantizado en este «Rushdown to the Extreme».

Una impresionante intro nos presentará, desde los más variados ángulos, los tres deportes que configurarán el campeonato más "extremo" en el que hayáis participado nunca. Verla resultará una auténtica delicia.



La originalidad y variedad de los deportes y su plasmación gráfica.



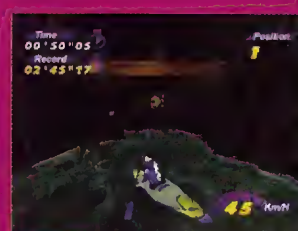
Habría que ajustar un poco más el control para mejorar el ritmo.



Si queremos jugar en compañía podremos hacerlo ya sea con la pantalla partida en horizontal o en vertical. Está claro que un juego deportivo que se precie no puede pasar por alto esta opción.

Los Deportes

Hayac



Tendremos que descender sobre veloces corrientes evitando chocar contra cualquier obstáculo. Los efectos del agua están logradísimos, aunque aún falta ajustar un poco el tipo de control.



Snowboard

En la línea de otros simuladores de snowboard, «Rushdown» nos propondrá cubrir pistas a la máxima velocidad, al tiempo que practicamos todo tipo de acrobacias. Eso sí, serán pistas con muchos obstáculos.



Bike

Asfalto, tierra, adoquines, puentes de madera, caminos de cabras... cualquier terreno es bueno para demostrar lo bien que nos manejamos con nuestra mountain bike.

Extreme Games: los antecedentes



Sólo las dos partes de «Extreme Games» nos han permitido hasta ahora disfrutar de varios deportes de riesgo en el mismo CD. Sin embargo, la calidad gráfica de estos juegos era muy inferior a la que nos reserva «Rushdown».

Bomberman Hero

Un Bomberman saltarán

Hudson parece no estar dispuesta a dejar que nos olvidemos ni por un momento de su simpático personaje especialista en colocar bombas.

Después de numerosas apariciones en prácticamente todas las consolas, Bomberman regresa a N64 con un juego cargado de novedades.

Bomberman es uno de los personajes que más tiempo lleva en este mundillo, lo que le ha permitido pasearse prácticamente por todos los formatos y reclutar a millones de seguidores en todo el mundo. Pero, por muy fanáticos que seamos de un personaje, siempre nos gusta que en cada nueva aparición éste nos sorprenda de una u otra forma. Y parece que Hudson está completamente de acuerdo con esta premisa de "renovarse o morir".

Aunque partirá de un aspecto gráfico y conceptual muy similar a «Bomberman 64», la nueva incursión de este personajillo en N64 ofrecerá una notable serie de innovaciones.

La primera es la trascendencia que cobrarán las plataformas, factor que romperá el espíritu tradicional de la saga en el que nuestro repetitivo objetivo consistía en eliminar, con ayuda de las siempre contundentes bombas, a cuantos enemigos poblasen los laberínticos pero planos escenarios.

La segunda será la posibilidad de que nuestro amigo vaya adquiriendo nuevas habilidades, tales como volar o bucear, lo que nos permitirá recorrer los escenarios por varias rutas diferentes.

Además, su argumento y ambientación están bastante inspirados en la saga cinematográfica de "La Guerra de las Galaxias", lo que también le imprime un aire completamente nuevo al juego.

Por otra parte, una serie de componentes típicos de la saga, como los sempiternos duelos con enemigos finales, la posibilidad de recoger bombas u otros ítems para ampliar nuestra capacidad destructiva o incluso la presencia de Louie -la pequeña criatura verde que nos sirve de montura en algunos escenarios-, van a quedar intactos.

Todo parece indicar que «Bomberman Hero» reunirá los ingredientes necesarios para satisfacer tanto a sus seguidores de siempre como para reclutar a nuevos admiradores.



Los enemigos finales prometen ser más complicados que nunca, principalmente por sus constantes cambios en los patrones de ataque y por su resistencia, capaz de desquiciar al más tranquilo de los humanos.

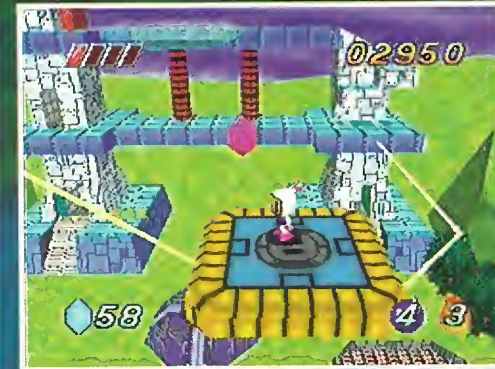


Esta nueva aparición de Bomberman en N64 tendrá básicamente la estructura de un juego de plataformas en 3D, aunque, por supuesto, las bombas seguirán manteniendo un gran protagonismo.



So ofrecen numerosos detalles innovadores.

Falta el modo multijugador típico de Bomberman.



EL juego en el que antes
de empezar
ya estás muerto.

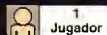
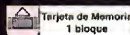


"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Medievil © 1997 Sony Computer Entertainment. (A division of SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.) All Rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe.



MEDIÉVIL™

Una historia medieval terrorífica. Unos gráficos espeluznantes. Una banda sonora que pone los pelos de punta. Y un héroe que está más muerto que vivo. Resucita a Sir Dan Fortesque y ayúdale a vencer a Zarok, el brujo que ha sumido al mundo en una noche eterna. Resuelve enigmas, invoca a las brujas y enfréntate a todo tipo de demonios en un sinfín de misteriosos, fantásticos y laberínticos mundos. Medievil. Un juego de muerte.



Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation.europe.com/medievil

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

Novedades

Nintendo 64

F-1 WORLD GRAND PRIX

¿Querías
VELOCIDAD?
pues toma
dos **TAZAS**



El nivel de detalle que se ha alcanzado en el diseño de los coches y decorados es impresionante. De hecho, todos los circuitos son reales y fácilmente reconocibles.



La ausencia de un simulador de coches realista y verdaderamente de calidad estaba empezando a convertirse en una lacra sensible para el catálogo de N64.

Por eso Nintendo buscó un equipo con garantías, capaz de encargarse de un proyecto de tal magnitud, y encontró a Paradigm («Pilotwings»); después decidió apostar por la modalidad de velocidad más pura, la Fórmula 1, y, finalmente, se hizo con la licencia oficial del Campeonato del Mundo. El resultado, como era de esperar, ha sido un juego imponente.

«F-1 World Grand Prix» es el simulador de velocidad que, por fin, se sitúa al nivel de los grandes, el juego que ha conseguido transmitir con una fidelidad extraordinaria toda la emoción de la Fórmula 1, y el único título para N64 que ofrece unos niveles de realismo que hasta ahora (todo hay que decirlo) sólo había conseguido alcanzar Psygnosis en su saga «F-1» para PlayStation.

La clave de este éxito reside en

que los tres aspectos más importantes de todo buen simulador que se precie -realización técnica, control y opciones- presentan un nivel brillante.

Para empezar, la sensación de velocidad es magistral en cualquiera de las cinco vistas disponibles, requisito fundamental para llegar a ser alguien en esto de la velocidad. Claro que, después, la cosa se completa con los diseños de coches y circuitos más realistas y detallados que hemos visto hasta la fecha y con un puñado de efectos visuales impagables, como la lluvia, las chispas que saltan de los coches o las piezas que saltan en las colisiones. Los excelentes efectos de sonido y la sensacional banda sonora completan el sensacional apartado técnico.

En cuanto al control, Paradigm se ha «apropiado» de la fórmula que ya vimos en el mencionado juego de Psygnosis. De esta forma, se puede optar por la sencillez total, donde sólo es necesario manejar la dirección, o buscar la simulación más pura, en la que el jugador debe hacerse cargo de todas las funciones de un piloto e incluso

tomar decisiones mecánicas.

Entre estos dos ➤



Corre en los 17 mejores circuitos del mundo

El juego recoge los 17 circuitos del Campeonato del Mundo de F1, entre los que, por supuesto, se encuentran Jerez, Montmeló o el mítico Montecarlo.



Los usuarios de Nintendo 64 recibimos, por fin, el juego de coches que estábamos esperando.

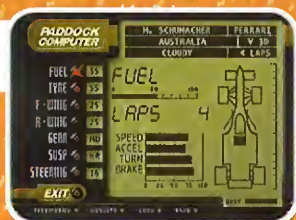
Con «F-1 World Grand Prix», la simulación real de velocidad ya no será la “oveja negra” de esta consola.



En el juego no falta la opción que nos permitirá variar el clima que acompaña a las carreras.

El taller

Antes de cada carrera el jugador podrá ajustar hasta siete elementos mecánicos en su coche, incluida la dirección, la suspensión o la cantidad de gasolina.



«F-1 WGP» ofrece cinco vistas diferentes, dos desde el exterior del coche y otras tres desde el interior. Todas ellas son tan jugables como espectaculares.

Novedades - F-1 World Grand Prix

MODO DOS JUGADORES



En el modo para dos jugadores simultáneos podremos optar por la pantalla partida en posición vertical u horizontal. También será posible modificar algunas opciones para configurar la carrera y, por supuesto, ajustar los parámetros mecánicos de nuestro coche para intentar batir a nuestro rival.

MODO TIME TRIAL



El Modo Time Trial no sólo supone un reto para intentar batir las mejores marcas de cada circuito, sino que también es un excelente entrenamiento y una buena manera de conocer los recorridos. Se incluye el siempre atractivo Ghost Mode (derecha).

Todos los circuitos, escuderías y pilotos reales que componen el Mundial de F-1 se dan cita en este sensacional simulador.

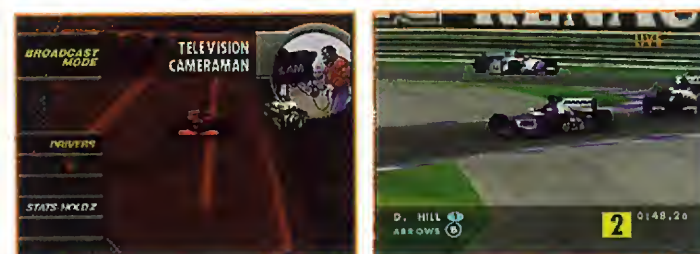
MODO EXHIBICIÓN



En el Modo Exhibición podremos disputar carreras sueltas en cualquiera de los 17 circuitos y eligiendo a cualquiera de los 22 pilotos. A la hora de configurar la carrera será posible escoger el nivel de dificultad, así como el nivel de ayuda que queremos de la máquina a la hora de pilotar nuestro coche.



MODO CÁMARA



En este modo de juego no hay que conducir ningún coche, pero seguro que os lo pasaréis en grande manejando todas las cámaras disponibles como si fuerais los responsables de una retransmisión televisiva. Para ello debéis entrar en el Modo Exhibición y escoger esta opción dentro del menú de los pilotos.



MODO CHALLENGE



Aquí el juego nos plantea situaciones vividas por distintos pilotos en carreras reales que deberemos resolver demostrando nuestro pericia en la conducción.

► extremos aparecen diferentes niveles de configuración, lo que permite que el juego se adapte a las necesidades de cualquier tipo de jugador, ya sea experto o novel en estas lides.

Hablando de las opciones,

también encontraremos numerosas posibilidades, tanto en modos de juego como en circuitos y pilotos, todos ellos reales y sacados directamente del Mundial.

Sin embargo, a pesar de todas estas virtudes, que hacen de «F-1 WGP» un sensacional juego de carreras, tengo que decir que he encontrado algunos detalles que no me han acabado de convencer.

La dinámica del coche en los giros más pronunciados resulta algo irreal, y en ellos se producen unos bruscos y molestos movimientos en la imagen. Por otro lado, la diferencia entre manejar el coche con ayuda

de la consola en el freno y en el acelerador o hacerlo sin ella resulta excesiva, y la dificultad en esta última modalidad se hace demasiado elevada. Finalmente, y aunque apenas influye en el juego, los textos están en inglés, detalle que molesta un poco.

En cualquier caso, lo verdaderamente importante es que «F-1 World Grand Prix» ofrece, en general, una calidad sobresaliente, digna de N64.

Mannel del Campo

MODO GRAND PRIX



DRIVER CLASSIFICATION		
ROOKIE ROUND 1 AUSTRALIA		
DRIVER	RACE	SEASON
1. H. FRENTZEN	10	10
2. M. SCHUMACHER	6	6
3. J. Alesi	4	4
4. D. COULTHARD	3	3
5. M. HAKKINEN	2	2
6. G. BERGER	1	1
7. U. KATAYAMA	0	0
8. P. DINIZ	0	0



Por supuesto, el modo estrella de este juego es el Campeonato del Mundo, que se ofrece con total fidelidad con respecto al que se disputa en la vida real: tendremos a nuestra disposición todos los circuitos, escuderías y pilotos reales, se nos ofrecerá la posibilidad de realizar vueltas de reconocimiento y entrenamientos y, por supuesto, se nos irá mostrando cómo anda la clasificación general. Igualmente, en este modo podremos ajustar la dificultad y las ayudas de la máquina para adaptarlas al nivel de cada jugador.



DRIVER CLASSIFICATION		
ROOKIE ROUND 1 AUSTRALIA		
DRIVER	RACE	SEASON
1. H. FRENTZEN	10	10
2. M. SCHUMACHER	6	6
3. J. Alesi	4	4
4. D. COULTHARD	3	3
5. M. HAKKINEN	2	2
6. G. BERGER	1	1
7. U. KATAYAMA	0	0
8. P. DINIZ	0	0

1	D. WILLIAMS	WILLIAMS
2	J. Alesi	RENNETT
3	D. HILL	ARROWS
4	G. FISICHELLA	JORDAN
5	H. FRENTZEN	WILLIAMS



En esta perspectiva, que simula el punto de vista del piloto, se pueden observar detalles increíbles, como la vibración del volante en los giros más pronunciados. El juego es compatible con el Rumble Pak.

¡Cuidado con los choques!

Este juego no es nada sencillo, y mucho menos si decidimos prescindir de las ayudas de la máquina en la aceleración y en el freno, así que no será extraño que vuestro coche acabe hecho trizas. Aunque la verdad es que merece la pena ver cómo se van cayendo las piezas o como saltan los neumáticos en un choque violento...



Consola: **NINTENDO 64**
 Tipo: **VELOCIDAD**
 Compañía: **NINTENDO**
 Programación: **PARADIGM**
 Nº de jugadores: **1 ó 2**
 Nº de fases: **CAMPEONATOS**
 Niveles de dificultad: **3**
 Memoria: **96 MEGAS**



GRÁFICOS: **95**
 La sensación de velocidad es excelente y los circuitos son muy realistas. Las repeticiones... puro espectáculo.

SONIDO: **95**
 Los efectos de sonido son brillantes y la banda sonora, nada repetitiva, aumenta la emoción de las carreras.

JUGABILIDAD: **89**
 El gran salto que va de pilotar con o sin ayudas le da un extraño toque de desequilibrio, a pesar de que su jugabilidad en general es muy buena. Si optas por la simulación pura, prepárate a practicar días y días hasta poder hacer un papel digno.

DIVERSIÓN: **92**
 Jugando en plan arcade, la diversión está más que garantizada. Si prefieres la simulación real, sufrirás un poco.

VALORACIÓN: **93**

Estamos, por fin, ante el juego de coches que N64 se merecía. «F-1 WGP» es un simulador brillante técnicamente, con una calidad gráfica sobresaliente, con pilotos, escuderías y circuitos oficiales, con repeticiones dignas de una retransmisión de TV, con numerosas opciones de configuración y con diferentes modos de competición... vamos, una pasada. No es el juego perfecto (nos referimos a la mencionada excesiva dificultad en el modo de simulación y al extraño movimiento de los coches en los giros bruscos), pero sin duda, nos ha dejado más que satisfechos. Imprescindible para los amantes de la velocidad.

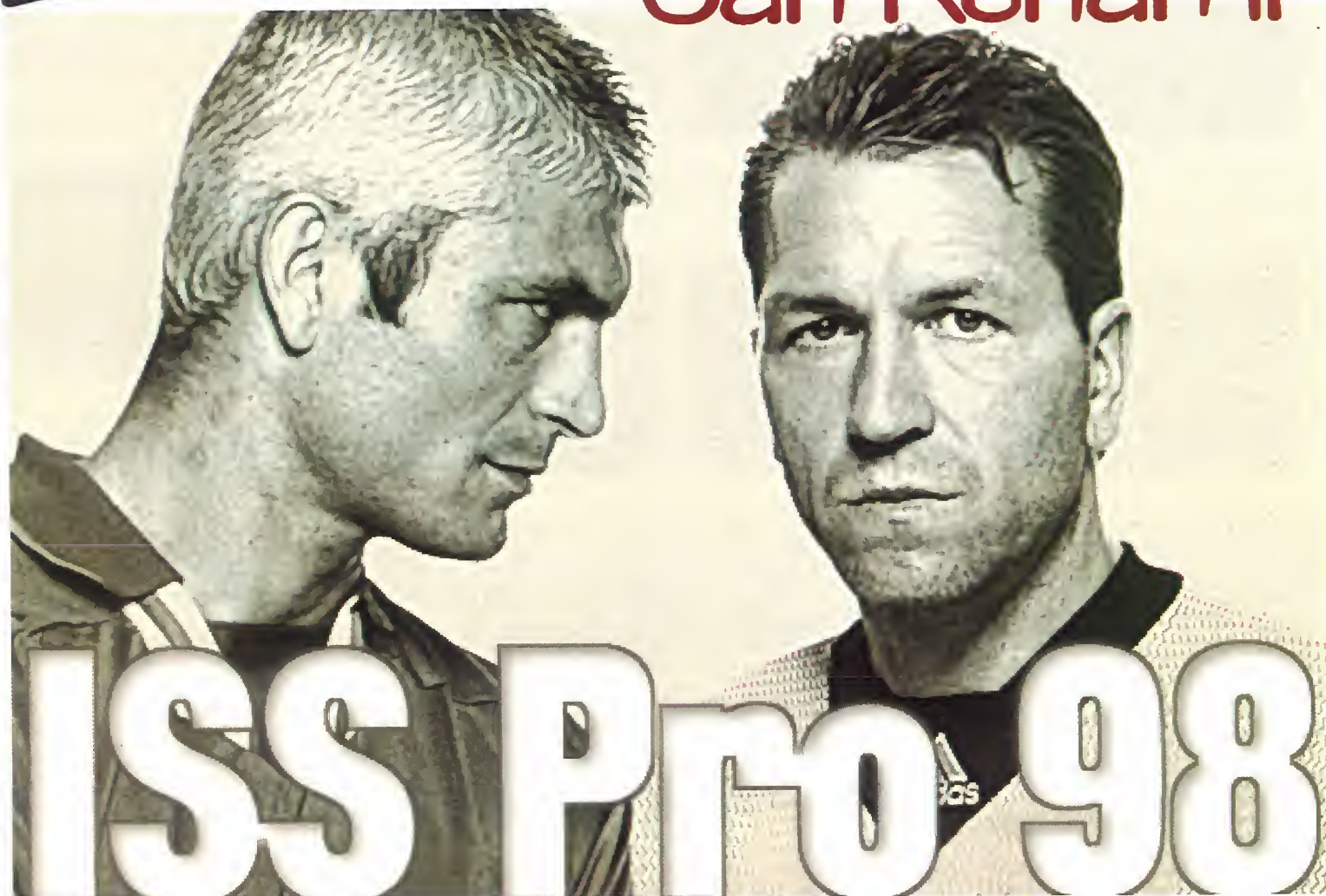
ALTERNATIVAS:

Este título supera con holgura a todos los simuladores para esta consola. Si buscas un juego de coches realista, no le des más vueltas.

Novedades

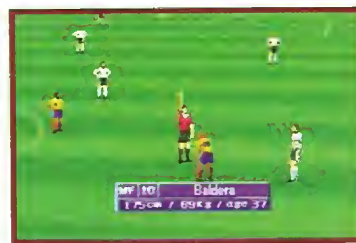
PlayStation

El Mundial según San Konami



El Mundial de fútbol no se ha acabado con la victoria de Francia el pasado mes de Julio. Konami se va a encargar de traernos a sus propias selecciones para hacernos disfrutar de un fútbol mucho más vistoso que el que vimos en verano en el país galo: el que vosotros seáis capaces de desplegar con vuestro pad. Porque este «ISS Pro 98» es toda una invitación a la diversión, a la simulación de fútbol más real, un reto a tu habilidad y a tus conocimientos del deporte más apasionante del mundo.

Todo es posible en este juego, y todo se desarrolla conforme a la realidad con una increíble sencillez. Cualquier tipo de usuario puede pasar en corto o en largo, tirar, centrar al hueco,



controlar balones imposibles o rematar desde cualquier postura... El resultado son jugadas tan espectaculares que conseguirán levantarte de tu asiento.

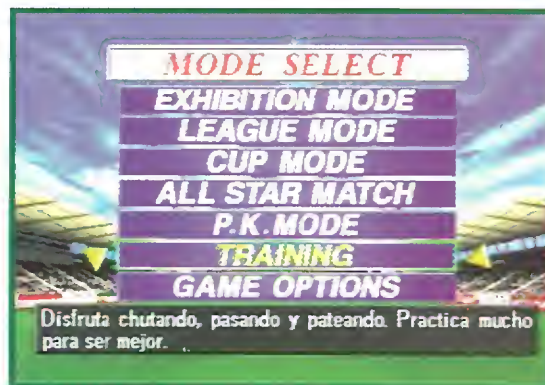
Pero este «ISS Pro 98»

no es un simple juego donde el objetivo es marcar goles espectaculares y disfrutar sin más. Aquí es necesario llevar el "tempo" del partido, saber cuándo hay que tocar en corto o cuándo jugar en largo, cuándo hay que abrirse por las bandas o entrar por el centro, cuándo chutar desde lejos y, por supuesto, conocer a fondo las características de cada uno de nuestros jugadores para aprovecharlas al máximo. ►

Edición de jugadores



Como sabéis, los nombres de los jugadores no son los reales, aunque sí guardan cierto parecido (Zerdi por Sergi, De Goer por De Boer). Pero gracias a esta opción para editar equipos podréis colocar los nombres reales de todos los jugadores.



A pesar de que los menús propiamente dichos están en inglés, los textos explicativos están en castellano ("patear", se entiende ¿no?) Las voces de los comentaristas también han sido dobladas. Un puntazo.



La magistral saga «ISS» reaparece en PlayStation mostrando el suficiente número de mejoras como para seguir manteniendo el sello de "indispensable".



El entrenamiento



En un juego con tantas posibilidades como éste, no está de más ejercitarse un poco en el Modo Entrenamiento, no sólo para ensayar faltas y penalties, sino también para practicar todos los conceptos del juego: el pase corto y largo, el control de balón, los disparos a puerta o los remates. Seguro que a la hora de jugar lo vais a agradecer muy mucho.



En la vista más cercana podemos apreciar con una gran nitidez las excelentes animaciones con las que cuentan los jugadores.



Sistemas para ganar

¿Qué sistema utilizar? ¿El arriesgado 4-3-3? ¿El sólido 3-5-2? No importa, en este menú encontraréis todos los sistemas del fútbol actual, y además un puñado de estrategias (fuera de juego, presión, contraataque...) que podréis activar durante el transcurso del partido. Para que se vea que hay un entrenador.





Konami ha incluido una nueva perspectiva vertical, que se une a las cuatro horizontales que ya estaban disponibles. Todas ellas son igual de jugables.



Mejoras en la jugabilidad, un mayor número de equipos, jugadores y modos de competición y textos y voces en castellano serán las principales innovaciones que encontraremos en esta nueva entrega.

Torneos para todos los gustos



LEAGUE RANKING										
		W	D	L	F	A	Pts	GC	RC	
1	NORWAY	1	0	0	2	0	3	0	0	0
2	CHILE	1	0	0	2	0	3	0	0	0
3	BRASIL	1	0	0	2	0	3	0	0	0
4	UNITED STATES	1	0	0	2	0	3	0	0	0
5	SPAIN	1	0	0	2	0	3	0	0	0
6	COLOMBIA	1	0	0	2	0	3	0	0	0
7	SWEDEN	1	0	0	2	0	3	0	0	0
8	JAPAN	1	0	0	2	0	3	0	0	0
9	NETHERLANDS	1	0	0	2	0	3	0	0	0
10	ROMANIA	1	0	0	2	0	3	0	0	0
11	FRANCE	1	0	0	2	0	3	0	0	0
12	IRELAND	1	0	0	2	0	3	0	0	0
13	DENMARK	1	0	0	2	0	3	0	0	0
14	TURKEY	1	0	0	2	0	3	0	0	0
15	TURKISH	1	0	0	2	0	3	0	0	0
16	GERMANY	1	0	0	2	0	3	0	0	0

INTERNATIONAL CUP										
D GROUP										
	Spain									
	Nigeria									
	Paraguay									
	Bulgaria									

► Además, Konami se ha encargado de aumentar aún más el realismo y ofrece varios niveles de dificultad: intentar ganar un partido a partir del tercer nivel (de un total de cinco) requiere muchas horas de práctica, pero los novatos podrán pasárselo en grande eligiendo el modo fácil.

Por otra parte, se ha ampliado el número de torneos y, tanto los textos como las voces, han sido traducidos al castellano.

El resultado es un juego que, aún resultando muy similar al anterior «ISS Pro», consigue pulir algunos detalles, convirtiéndose en un auténtico indispensable para los amantes del fútbol, ya sean expertos o no.

Mannuel del Campo

Consola: **PLAYSTATION**
 Tipo: **DEPORTIVO**
 Compañía: **KONAMI**
 Programación: **KONAMI**
 Nº de jugadores: **1 ó 2**
 Nº de fases: **TORNEOS**
 Niveles de dificultad: **5**
 Memoria: **CD ROM**



GRÁFICOS: **94**

Las animaciones de los jugadores son exquisitas y la nitidez y la resolución de las imágenes, casi perfecta.

SONIDO: **91**

Bien por la inclusión del comentarista en castellano, que aunque no llega a los niveles del «FIFA», hace una buena labor.

JUGABILIDAD: **94**

Tal vez se resista un poco al principio, pero después, gracias a los cinco niveles de dificultad, cualquier tipo de jugador descubrirá sus enormes posibilidades.

DIVERSIÓN: **96**

Los partidos resultan, sencillamente, una auténtica delicia. Apasionante.

VALORACIÓN: **94**

Konami ha conseguido añadirle nuevos alicientes a un juego que ya de por sí resultaba genial. De acuerdo que el desarrollo de los partidos en este «ISS Pro 98» es casi idéntico al de el anterior «ISS Pro», pero detalles como la ligera mejora en la jugabilidad, los numerosos niveles de dificultad, la incorporación de nuevos torneos y la traducción y el doblaje de textos y voces consiguen redondear un simulador de fútbol casi perfecto. Lo único que no entiendo es porqué se ha quitado la opción para repetir cualquier jugada o porqué no se han incluido ligas de clubs además de selecciones nacionales. En cualquier caso, una auténtica maravilla.

ALTERNATIVAS:

La oferta futbolera en PlayStation es muy variada, pero los grandes rivales de este juego siguen siendo los dos últimos «FIFA». Este juego de Konami presenta una jugabilidad más apasionante, pero el de EA le supera en equipos y opciones.



La Bestia Despertará... en Noviembre



GAME BOY

TUROK[®] 2
SEEDS OF EVIL



Acclaim

TUROK 2: SEEDS OF EVIL ©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TURK: © & © 1998, GBPC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. TM, © & © 1998 Acclaim Entertainment.
Nintendo 64, Gameboy and the 3D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc.
Microsoft®, Windows® and the windows logo are registered trademarks of the Microsoft Corporation.



Distribuido por New Software Center Company, S.L. Tfno: 91 359 29 92 - Fax 91 359 30 60.

MOTOR RACER 2

Sobre BARRO y asfalto



Para mejorar su genial simulador de motos, Delphine Software ha adoptado la fórmula más sencilla y efectiva: añadir nuevos alicientes a una base de éxito y adaptar los gráficos a los nuevos avances técnicos. El resultado ha sido un juego no sólo soberbio en cuanto a sensación de velocidad (supera a la primera parte) sino también más sólido técnicamente y con muchas más posibilidades de diversión.

Para los que no conozcáis la primera parte, no está de más recordar que esta pequeña saga cuenta con una particularidad que la hace especialmente atractiva: combina super bikes y motos de cross.

En la primera parte, el campeonato se jugaba corriendo alternativamente un circuito de velocidad y otro de cross, pero ahora podremos optar por

dedicarnos de lleno al todoterreno o a los veloces circuitos de asfalto, además de poder combinar ambas opciones. Es decir, que básicamente se trata de la misma fórmula, sólo que se han añadido más competiciones y, sobre todo, más circuitos. Es más, incluso tenemos la posibilidad de generar nuestras propias pistas, aunque si somos un poco vagos y nos gusta que nos lo den todo hecho, contamos con 32 circuitos que se desarrollan en cuatro escenarios básicos (jungla, desierto, ciudad y campo) y bajo las más diversas condiciones meteorológicas: lloviendo, nevando, de día, de noche...



La calidad de estos circuitos nos permitirá disfrutar de hermosos paisajes de gran solidez con un muy ligero efecto "popping", pero que es fácilmente perdonable ya que no afecta a la jugabilidad.

Sin embargo, el verdadero valor de «Moto Racer 2» radica en la enorme emoción que alcanzan las carreras. La dureza de la competición, cimentada en una Inteligencia Artificial muy acertada de los rivales, favorece la emoción y garantiza la diversión por mucho tiempo, ya que, además, este título ofrece suficientes tipos de competición como para impedir la monotonía.

Si sois amantes de las motos esta es, sin duda, vuestra mejor opción. Y si os gusta la velocidad en general y estáis un poco cansados de los simuladores de coches, «Moto Racer 2» tampoco os defraudará.

— Sonia Herranz

Las motos



Podemos elegir entre ocho motos de cross y otras tantas superbikes. Básicamente se diferencian en el color y en sus prestaciones de aceleración, frenada, agarre y velocidad.

Editor de circuitos



La segunda entrega de «Moto Racer» mejora en todos los apartados a su antecesor y se convierte en el mejor simulador de motos para PlayStation.



Lo primero es elegir uno de los trazados existentes para modificarlo o crear uno absolutamente nuevo.



Después debemos seleccionar el escenario que servirá de fondo a nuestro circuito: ciudad, desierto...



Ahora se nos ofrece la opción de modificar el circuito "estirando" sus tramos para generar las distintas curvas.



Además, podemos elevar el terreno para crear cambios de rasante, cuestas... y ya tenemos un nuevo circuito.



El apartado de opciones está bastante completo tanto en tipos de competición como en cuanto a la modificación de las condiciones climatológicas.



En los circuitos todo-terreno podremos realizar espectaculares acrobacias que nos ayudarán a aumentar la velocidad.



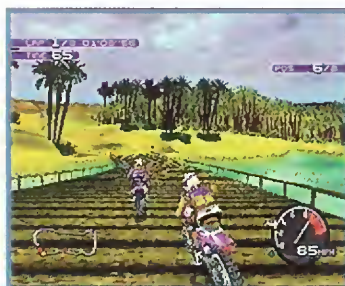
Podremos enzarzarnos en divertidas carreras para dos jugadores simultáneos partiendo la pantalla en vertical o en horizontal. En esta modalidad podemos optar por la carrera libre o por el campeonato. Y otra cosa muy interesante es que os podemos asegurar que en esta modalidad no se pierde ni sensación de velocidad ni nivel de detalle gráfico.

Vistas



Hay cuatro vistas diferentes desde las que controlar la moto. Todas ellas son realmente jugables y depende de tus gustos elegir una u otra.

Aunque la sensación de velocidad es mejor en la vista subjetiva, también es algo más brusca de movimientos.



Lo espectacularidad y el realismo tampoco se echarán de menos en este simulador. Si al llevar a cabo una acrobacia cometemos algún error, daremos con nuestros huesos en el suelo.



«Moto Racer 2» ofrece la posibilidad de competir con superbikes o con motos de todo-terreno, e incluye numerosos circuitos, campeonatos y modos de juego.



Consola: **PLAYSTATION**
 Tipo: **VELOCIDAD**
 Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
 Programación: **DELPHINE SOFTWARE**
 Nº de jugadores: **1 ó 2**
 Nº de fases: **32 CIRCUITOS**
 Niveles de dificultad: **3**
 Memoria: **CD-ROM**



GRÁFICOS: **91**

Sólidos escenarios, soberbia sensación de velocidad y excelentes animaciones. Si los fondos de los circuitos fueran un poquito más variados...

SONIDO: **90**

Una cañera banda sonora que ocompoñorá al bramido de los motores durante toda la carrera. Buena calidad y mucho ritmo.

JUGABILIDAD: **92**

Se moneja a lo perfección, sobre todo con un pad analógico o con el Duol Shock, lo que permite disfrutar o tope de las emocionantes carreras.

DIVERSIÓN: **93**

El modo arcade y el de simulación ofrecen dos estilos de juego ton distintos como atractivos. Eso sin hablor del olto número de pistas, campeonatos y de lo competición poro dos jugadores.

VALORACIÓN: **92**

Lo primero que podríamos decir de «Moto Racer 2» es que es bastante parecido a la primera parte. Sin embargo, en esta ocasión esto no es en absoluto malo ya que, manteniendo la misma fórmula de su predecesor, ha conseguido mejorarlo en todos los aspectos, tanto en el apartado técnico como en el de opciones y modos de juego (destacar el editor de circuitos). En su conjunto, «MR2» se destapa como un sensacional simulador de motos que se hace imprescindible para los amantes de la velocidad sobre dos ruedas.

ALTERNATIVAS:

No le des más vueltos: si estás buscando un buen simulador de motos, éste es tu juego. Tienes también el brutal «Road Rash 3D», pero a nosotros nos gusta muchísimo más este «Moto Racer 2».

©1998 Argonaut Software Limited. Editado por Ubi Soft Entertainment. Nintendo ®, Nintendo 64, Ubi Soft son marcas registradas de Nintendo. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.



El Abejorro que no deja bicho vivo.



UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 1500 - Fax (93) 589 56 60
<http://www.ubisoft.es>



Novedades

PlayStation

MEDIEVIL



Hemos esperado mucho tiempo hasta tener la versión final de este deseado arcade de Millenium. Pero, sin duda, la espera ha merecido la pena.

«Medievil» colma todas las expectativas despertadas y se convierte en uno de los juegos más destacados de la nueva

generación. ¿Os gustaría saber porqué?

Para empezar se trata de un arcade con aires de aventura que retoma el ambiente y la tremenda jugabilidad del clásico «Ghost'n Goblins» sobre la base de una tecnología mucho más potente y una mayor complejidad argumental. De esta forma, además de pasárnoslo en grande acabando con zombies, fantasmas y demás parentela

infernol, se nos obligará a resolver puzzles, a orientarnos por interminables laberintos y a desentrañar los numerosos secretos que se ocultan tras cada rincón, lo que hace de «Medievil» un juego enormemente variado que divertirá a cualquier tipo de usuario.

A la vista de las pantallas, podéis comprobar que se trata, además, de un juego impactante

gráficamente, que exhibe todo tipo de efectos visuales (desde coloristas juegos de luces a rápidos zooms y rotaciones) para conseguir darle forma a un sólido entorno tridimensional sobre el que podremos movernos con entera libertad, si bien los escenarios están algo limitados y nos invitan a seguir caminos más o menos prefijados.

Los peculiares personajes que pueblan este mágico mundo ►



Dan, el caballero que sale de su tumba para acabar con las malignas criaturas que pueblan la Tierra, encontrará en su «espadita» a su mejor aliada, aunque también podrá utilizar diferentes magias.



El
TERROR
más
divertido

La Galería de los Héroes

En nuestro marcador hay un cáliz que se va llenando a medida que vayamos eliminando enemigos. Cuando este cáliz llegue el 100%, deberemos buscar en el escenario en el que nos encontremos el Cáliz Real, el cual nos llevará a la Galería de los Héroes, donde los antiguos compañeros de Sir Daniel nos ofrecerán nuevas armas, tesoros y alguna que otra sorpresa.

Conseguir todos los cálices del juego será uno de nuestros objetivos principales.



A lo largo de nuestra aventura iremos acumulando un buen puñado de armas y objetos que podemos usar cuando lo deseemos. Es importante no perder nuestros armas (por ahí andan sueltos peligrosos ladrones que nos las quitarán al menor descuido) y deberemos aprender o utilizarlos en el momento justo, ya que ni su poder ni sus efectos son iguales sobre los distintos enemigos: lo que hace mucho daño a los zombies puede dejar absolutamente indiferentes o los antipáticas calabazas...



Ayudas del más allá

Dentro de los cofres podemos encontrar oro, pocimas de vida, armas o llaves, pero también ayudas más "drásticas", como explosiones que acabarán con todo bicho viviente (incluso con nosotros mismos si nos descuidamos) o dragones fantasma que nos acompañarán un trecho comiéndose a cuanto monstruo encuentren o su poso



Algunos tramos del camino son fases puramente de plataformas. El control no es excesivamente preciso en los saltos, pero afortunadamente estas zonas no abundan en el juego.

«Medieval» se destapa como uno de los juegos más divertidos y jugables en la ya dilatada historia de PlayStation.



Demuestra tu inteligencia

A menudo nos encontraremos con situaciones que requerirán de nuestra inteligencia para ser resueltas: mover las piezas de un tablero de ajedrez, girar caras en un orden concreto o reunir objetos y combinarlos adecuadamente son algunos ejemplos de ello.



«Medieval» combina un variado y adictivo desarrollo con un atractivo diseño gráfico, todo ello envuelto en una atmósfera terroríficamente divertida.



Este mapa se irá ampliando a medida que vayamos completando fases, de manera que se nos abrirán nuevos niveles para explorar y a los que podremos volver cuando lo consideremos necesario. En la mayoría de las ocasiones cada punto del mapa abre varios caminos hacia distintos lugares, lo que nos permitirá probar fortuna en escenarios más sencillos si alguno en concreto se nos atraganta.



Algunos personajes pueden darnos pistas para solucionar enigmas o guiarnos por la mejor ruta. Como veis, los textos están traducidos y, como no oís, las voces están dobladas.



► son modelos poligonales de gran calidad y simpáticas animaciones y los escenarios están realizados con todo lujo de detalles,

poniendo de manifiesto la desbordante imaginación de los diseñadores de Millenium. Por su lado, la cámara que sigue la acción

se acercará, se alejará y rotará constantemente para ofrecernos siempre el mejor ángulo, pero además nosotros podremos forzar su movimiento cuando lo consideremos necesario.

Sobre esta sólida base

técnica y jugable se va desarrollando el argumento de «Medieval», el cual se presenta sumamente variado y plantea diferentes tipos de retos. Aunque básicamente es un "beat 'em up" que nos obligará a eliminar a todo tipo de criaturas del más allá, la habilidad no será nuestro único aliado, ya que en nuestro

recorrido encontraremos armas, escudos, llaves, magias y diferentes tipos de ítems que deberemos aprender a utilizar con astucia para poder seguir avanzando en nuestra aventura.

La magia y el sentido del humor están presentes en todo el juego, las sorpresas se suceden a cada paso y el perfecto equilibrio entre jugabilidad y espectacularidad gráfica consiguen hacer de «Medieval» una oferta ineludible para cualquier tipo de usuario de PlayStation.

Además, está traducido y doblado al castellano. Perfecto.

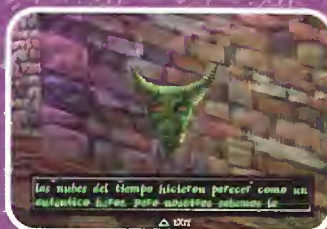
 Sonia Herranz





Con oro, hasta las piedras te ayudarán

Las gárgolas de piedra pueden proporcionarnos jugosa información y también podemos sacarle, a cambio de oro, eso sí, cuchillos para lanzar y magias para algunas de nuestras armas.



Algunas armas pueden ser lanzadas a distancia, como, por ejemplo, las cuchillos, el hacha o el esquelético brazo de Sir Dan. Cuando tengamos seleccionada una de estas armas, un punto verde brillante señalará a las enemigos, la que tiene una doble utilidad: apuntará por nosotras y nos avisará de los peligros.



Este juego no dispone de vidas extra ni continuaciones, simplemente tenemos una barra de energía. Sin embargo, podemos encontrar bates de vida que se irán acumulando sobre la barra de energía y la llenarán cuando se vacíe. Estas nubes de gases verdes nos servirán para rellenar tanto la barra como los botes.



Duros de roer

Los enemigos finales no son, en general, ni demasiados grandes ni demasiado impresionantes de aspecto. Sin embargo, son realmente peligrosos y le pondrán las cosas muy difíciles a Dan, quien tendrá que dar con la estrategia adecuada para derrotarlos. Aquí tenéis tres ejemplos.



Consola: **PLAYSTATION**
 Tipo: **BEAT'EM UP**
 Compañía: **SONY**
 Programación: **MILLENNIUM**
 Nº de jugadores: **1**
 Nº de fases: **MÁS DE 15**
 Niveles de dificultad: **-**
 Memoria: **CD ROM**



GRÁFICOS: **93**

Impresionantes efectos visuales para un detallada y colorista mundo 3D en el que innumerables personajes de divertidas formas y mágica aspecto campan a sus anchas. Espectacular.

SONIDO: **93**

Soberbia banda sonora de corte clásico que se adaptada a la perfección a cada una de las téticas situaciones a las que se enfrenta Sir Dan. Son de destacar las voces dobladas al castellano.

JUGABILIDAD: **89**

El control es excelente a la hora de andar, correr, golpear... pero los saltos son algo incontrolables y pueden llegar a desesperar. Menos mal que no abundan.

DIVERSIÓN: **93**

Un juego que es pura diversión debido a su sencilla y adictiva desarrollo y al sentido del humor que envuelve tanta a acciones como a personajes.

VALORACIÓN: **92**

«Medievil» -a pesar de que llevamos esperándole más de un año-, se ha convertido en una de las grandes sorpresas de la temporada.

Este título de Millennium demuestra una realización gráfica espectacular y una jugabilidad a prueba de bomba, lo que le convierte en un divertimento apto para cualquier tipo de público.

Simpático, original, colorista, plagado de detalles de humor, variado, con pequeños puzzles a resolver, superjugable... en definitiva, uno de los mejores juegos que encontrarás para tu PlayStation.

ALTERNATIVAS:

Hay juegos más o menos similares, pero ninguno es igual a éste. «Medievil» es un "beat 'em up" con la suficiente personalidad como para no admitir comparaciones.

Novedades

Sega Saturn



DEEP FEAR

El irresistible y "profundo" encanto del miedo

Con la aparición de «Resident Evil», las aventuras de terror -o "survival horror", como se las conoce en EE.UU y Japón- se convirtieron en uno de los géneros preferidos por todos los usuarios de consola.

Aunque todavía no se ha despejado la duda sobre la posible conversión para Saturn de la segunda parte de la genial obra de Capcom -y menos aún su posible lanzamiento en España-, nos llega este «Deep Fear», un sensacional juego que colmará las ganas de pasar miedo de los usuarios de la máquina de Sega.

«Deep Fear» recoge los elementos más representativos de la última hornada de films de

terror inspiradas en las siempre opresivas y agobiantes profundidades marinas y los refleja mediante un sistema de juego casi idéntico al visto en los mencionados «Resident Evil», aunque ofreciendo un par de innovaciones que cabe destacar.

La primera, y por oposición a la obra maestra de Capcom, reside en la mayor variedad de peligros que nos acechan en la base submarina. En «Deep Fear» no vamos a tener que limitarnos a machacar a mutantes genéticos, sino que

también deberemos luchar contra otros peligros tales como la falta de oxígeno -buscando casi constantemente paneles que inyecten aire en las habitaciones y pasillos- o bombas temporizadas que nos obligarán a abandonar una zona de la base antes de que explote.

En segundo lugar, otro aspecto que otorga un mayor realismo a los enfrentamientos con los horrendos seres que encontraremos son los diferentes movimientos que nuestro personaje puede realizar, tales

como disparar mientras corre o mientras realiza un pequeño salto hacia atrás, con lo cual el juego gana en intensidad y se aumentan los niveles de acción.

Salvando las distancias -sobre todo por el medio en que transcurre la historia-, nos encontramos ante un excelente clon de «RE» que incluso le supera en algunos aspectos, tales como la MAGISTRAL banda sonora -que te pondrá los pelos de punta- o la aplastante cantidad y calidad de





Aunque en la imagen no se aprecia, estos dos individuos están manteniendo una conversación... en perfecto inglés. La ausencia de subtítulos dificulta mucho el seguimiento de la aventura. Una auténtica pena.



Algunas secciones de la aventura nos obligarán a competir contra el reloj, como es el caso de la huida del submarino atómico a punto de caer a un abismo.



A lo largo del juego deberemos enfrentarnos con numerosas criaturas mutantes, aunque uno de los mayores peligros será la escasez de oxígeno reinante en la base submarina.



La inmensa mayoría de los puzzles se basan en localizar un objeto -por ejemplo, una fotografía-, que nos revelará un dato numérico. Esta combinación nos será de utilidad para abrir una caja fuerte o para activar una máquina.



Los mapas se nos ofrecen mediante dos pantallas, una que nos muestra todas las zonas que componen el juego -a la izquierda- y otra que representa esquemáticamente el sector en el que nos encontramos. Esta última incluye además una serie de datos, como el nivel de oxígeno de la zona o incluso si se encuentra inundada de agua.

Más que un juego, una película.

La increíble cantidad y calidad de las secuencias de vídeo nos muestran con una realización digna del mejor director de cine las escenas más dramáticas, tensas y escabrosas que han pasado por nuestra consola. Son realmente de película de terror.

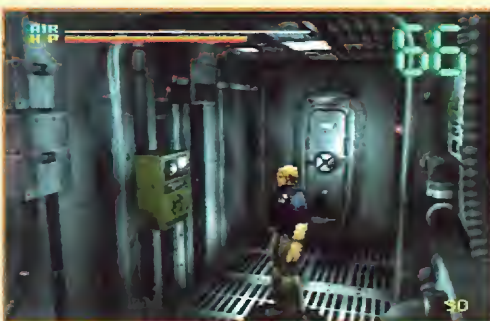


Los usuarios de Saturn reciben una genial aventura de acción que, por su agobiante ambientación, sus excelentes gráficos y su magistral banda sonora, se convierte en uno de los más impresionantes representantes del género.

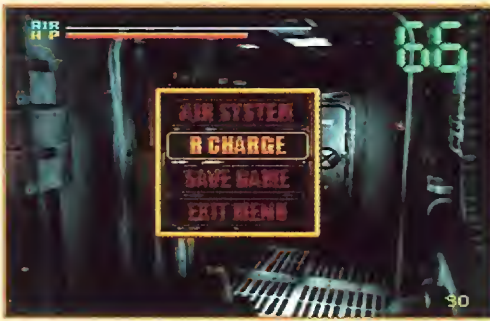


Variedad ambiental

Lejos de limitar la diversidad de la acción, el entorno submarino se convertirá en agobiante y nos enfrentará a situaciones tan complicadas como largos pasillos sin oxígeno, habitaciones inundadas o salas contaminadas por extraños y peligrosos gases tóxicos. No, si no es fácil sobrevivir...



Muchas salas cuentan con aparatos como el que aparece arriba. Cuando lo activamos, aparece un menú con varias opciones -abajo-, una de ellas para salvar la partida, otra para activar el sistema que libera el oxígeno y la última para cargar nuestra propia bombona de aire.



El único inconveniente de esta apasionante aventura submarina es que no está traducida al castellano.



las escenas en FMV, que hilvanan el argumento de la aventura y que nada tienen que envidiar a las vistas en «RE2».

Por lo demás, su apartado gráfico recoge el planteamiento fijado por Capcom, en el que los bellos escenarios 3D pre-renderizados se fusionan con personajes poligonales para ofrecer una puesta escena enormemente atractiva, aunque -todo hay que decirlo-, esta armonía visual baja un poco por las forzadas animaciones del protagonista, que quedan un

poco por debajo de la calidad general del juego.

Otros elementos típicos del género, como los puzzles o los objetos que debemos recoger para acceder a otras zonas, permanecen intactos, aunque otros, como la munición, ofrecen un sistema que facilita un poco la vida a los no iniciados en este tipo de juegos.

A pesar de que cada mes salen menos títulos para Saturn, tenemos que decir que la calidad de los últimos

lanzamientos nos está haciendo reflexionar sobre el supuesto fracaso de esta consola. Si juegos como éste hubieran salido hace tiempo, la situación de Saturn seguramente habría sido otra muy distinta.

En fin, quizás «Deep Fear» sea uno de los últimos títulos que veremos en la 32 bits de Sega, pero, sin duda, nos va a dejar un muy buen sabor de boca, pues es una de las aventuras más apasionantes que se pueden vivir en una consola.

Alberto Lloret

Consola: SATURN
Tipo: AVENTURA DE ACCIÓN
Compañía: SEGA
Programación: ADX
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: --
Niveles de dificultad: --
Memoria: 2 CD'S



GRÁFICOS: 91

Escenarios tridimensionales pre-renderizados y escenas en FMV ofrecen un brillante resultado a nivel visual, pero que pincha ligeramente en lo referente a las animaciones de los personajes.

SONIDO: 95

El compositor de la música de «Torico», Kenji Kawai, ha conseguido realizar un completo abanico de geniales melodías que deja en pañales a las más siniestras bandas sonoras del género. Una pena que las voces estén en inglés.

JUGABILIDAD: 92

El sencillo sistema de control y la ajustada dificultad permiten que cualquier usuario se familiarice rápidamente con el juego. Pero repetimos, si no sabes inglés, no llegarás muy lejos.

DIVERSIÓN: 97

Con un argumento y una ambientación muy absorbentes, una adicción a prueba de bomba y un sistema de juego cautivador... ¿quién puede resistirse?

VALORACIÓN: 93

Estamos ante uno de los juegos más apasionantes y envolventes que han pasado por una consola. Y basta con decir que, por lo menos, es tan bueno como «Resident Evil». El único aspecto que provoca que no le pongamos una puntuación mayor es el hecho de que las voces están en inglés y no hay subtítulos, por lo que para enterarte de la historia debes dominar este idioma. Una verdadera lástima, porque si se hubiera doblado o subtítulo estaríamos ante un auténtico indispensable. Aún así, una verdadera joya.

ALTERNATIVAS:

La única alternativa a este juego es... ¿adivinais? «Resident Evil» (que, por cierto, también está en inglés).

Las guías **TOTALES**

**para tus videojuegos favoritos,
reunidas en una sola revista.**

- **RESIDENT EVIL 2** •

Guía completa de 45 páginas con **TODOS** los mapas y **TODAS** las claves para escapar de los zombies.

- **GRAN TURISMO** •

20 páginas con **TODOS** los circuitos y con los mejores trucos para vencer en **TODAS** las carreras.

- **FORSAKEN** •

Te contamos en 31 páginas **TODO** lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot'em up".

- **MEN IN BLACK** •

8 páginas con la solución a **TODOS** sus complicados enigmas.

- **ALUNDRA** •

Descubre en 43 páginas **TODOS** los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

- **DEAD OR ALIVE** •

TODOS los golpes especiales de **TODOS** los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.

ESPECIAL HOBBY CONSOLAS

695 pesetas

**Guías Imprescindibles
PlayStation**

Resident Evil 2 **Alundra** **Men in Black** **Forsaken** **Dead or Alive** **Gran Turismo**

8 426239 040143 00002

Mapas, claves, soluciones, golpes, trucos...

Ya a la venta por sólo 695 ptas.

Si no encuentras esta revista en tu punto de venta habitual, llámanos al teléfono: 91 654 84 19 y te la enviaremos por correo (sin gastos de envío).

Horario: de 9h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. de lunes a viernes

ES UNA PUBLICACIÓN DE



Novedades

PlayStation

Una SOMBRA en la oscuridad

NINJA SHADOW OF DARKNESS



Imaginaos un "beat'em up" con la jugabilidad de los «Final Fight» y la variedad de los «Shinobi» y situadlo en unos escenarios tridimensionales. Añadidle un desarrollo que no se limita únicamente a tener que avanzar sacudiendo a los enemigos y que propone peleas más dinámicas y menos repetitivas que los clásicos del género. Sazonadlo todo con una pizca de plataformas y unos cuantos toques de aventura y terminaréis de cocinar este «Ninja», un juego

de acción con grandes posibilidades de diversión.

Quizás su aspecto

gráfico no llama mucho la atención en un principio. Los personajes no se mueven con demasiados cuadros de animación y las texturas (de escenarios y personajes) resultan a veces un poco pobres, casi antiguas. Sin embargo, cuando llevamos un rato jugando descubrimos que los personajes se mueven bastante más y mejor

de lo que parecía a primera vista, y los iniciales escenarios sosets van dando paso a otros más espectaculares donde empiezan a hacer acto de presencia texturas de impecable apariencia.

Por su parte, un inteligente sistema de cámaras automáticas de movimientos suaves y precisos se encargarán en todo momento de seleccionar el ángulo de visión más adecuado para seguir el desarrollo de la acción.

La combinación de todos estos elementos resulta algo irregular,

pero el resultado general en el apartado gráfico es más que aceptable.

Pero volviendo a lo realmente importante, a la jugabilidad, diremos que el juego resulta sumamente ameno... aunque algo difícil.

El protagonista no tiene excesivos tipos de golpes y casi se limita a lanzar patadas, puñetazos y cuchillos, aunque, eso sí, todo ello lo hace con gran exactitud y precisión. Además, ►



El poder secreto del ninja

Nuestro ninja tiene poderes ocultos y magias especiales capaces de limpiar la pantalla de enemigos con sólo desearlo. Ahora bien, este poder no es ilimitado y necesitaremos coger tantos "power-ups" como podamos para aumentarlo.



Las plataformas son uno de los elementos que tienen su importancia en el juego. Al principio la perspectiva puede ponernos en algunos aprietos, aunque con algo de práctica los saltos dejan de ser un problema.



El "beat'em up" cobra protagonismo en este juego de notable realización técnica y grandes posibilidades de diversión.



Al acabar cada nivel podremos cambiar el oro que hayamos recogido por diversos objetos como armas, "power-ups", vidas extra o comida.



Entre fases podemos disfrutar de escenas de animación que hacen avanzar la historia. Tienen el mismo estilo gráfico del juego, pero el resultado es espectacular.

Bestias salvajes



Impresionantes enemigos finales nos aguardan en los puntos claves de la historia. Algunos ejercen de típicos jefes final de fase, otros no son más que un obstáculo más en nuestro camino, pero también encontraremos fases dedicada a ellos solitos, como ocurre en los niveles del Infierno. Cada monstruo tiene su sistema de ataque, pero nosotros siempre tendremos que hacer los mismo: darles donde podamos tantas veces como nos sea posible.



Novedades - NINJA



Armas

Además de los puños, las piernas y los cuchillos, nuestro ninja puede usar armas más contundentes como hachas y espadas. Para conseguirlas, tendremos que tener dinero para comprarlas en la tienda o dar con el cofre que las oculte. Con un arma en las manos es mucho más fácil avanzar.



La acción es constante, aunque tampoco faltan los puzzles y otros detalles propios de las aventuras.



► en su camino irá encontrando o comprando distintas armas, magias y otros ítems propios de los ninja, por lo que el juego se hace bastante variado dentro de la tónica general de tener que acabar con los cientos de enemigos que saldrán a nuestro encuentro. Sin embargo, avanzar pegando a diestro y siniestro no es lo único importante, ya que en «Ninja» también habremos de sortear pruebas de habilidad,

orientarnos por laberintos e ir buscando las llaves que nos abran el paso a nuevos escenarios.

Sus 15 fases resultan entretenidas de principio a fin y siempre irán apareciendo nuevos elementos que ayudarán a mantener el interés y el ritmo de la historia. Por supuesto, tampoco faltarán los enemigos finales y toda la parafernalia propia de los buenos "beat'em up" como lo es este «Ninja».

Sonia Herranz

Consola: PLAYSTATION
Tipo: BEAT'EM UP
Compañía: EIDOS
Programación: CORE
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 15
Niveles de dificultad: --
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 88

Algo irregulares: en algunos momentos dan un aspecto pobre, mientras que otras veces resultan bastante impresionantes. Destaca la suavidad de las cámaras y la solidez de los escenarios 3D.

SONIDO: 84

Una correcta banda sonora acompañada de buenos efectos de sonido, aunque un poco repetitivos en ciertos momentos.

JUGABILIDAD: 90

Es muy manejable y sólo se plantean algunos problemas al principio con las perspectivas y los saltos.

DIVERSIÓN: 90

Tiene muchos niveles y resulta bastante difícil, lo que garantiza su duración. Además, la variedad de situaciones obliga a seguir jugando para descubrirlas todas.

VALORACIÓN: 89

Este «Ninja» es la respuesta a todos los que preguntaban por un "beat'em up" a la antigua usanza. Obviamente, no es como los de antes, (es bastante mejor técnicamente), pero su jugabilidad sí que lo es y la diversión que proporciona va bastante más allá, ya que ofrece más variedad al mezclar géneros de una manera medida e inteligente. Es largo, difícil y ofrece un buen aspecto gráfico aunque, la verdad, tampoco impresiona en exceso. En fin, un juego completo y que sabrá divertir sin complicaciones a los amantes de la acción directa.

ALTERNATIVAS:

Aunque con otra ambientación completamente diferente, «Medieval» podría ser el título más similar a este «Ninja» en cuanto a desarrollo. Eso sí, el juego de Millenium es bastante más espectacular gráficamente.

¡RESÉVALAS YA!

DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VIDEO

Ya disponibles

¡NO DEJES QUE
TE LO CUENTEN!

Gokuh, Pan y
Trunks por fin
encuentran
al Dr. Mu...



Dragon Ball GT 1



Dragon Ball GT 2



Dragon Ball GT 3



Dragon Ball GT 4



Dragon Ball GT 5



Dragon Ball GT 6
a la venta
el 24 de Septiembre



Dragon Ball GT 7
a la venta
el 15 de Octubre

www.mangafilms.es/dragonballGT

© 1996 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION

NEON GENESIS EVANGELION™ Genesis 0:9

¡El final de
EVANGELION!

Ya disponibles



Estreno en video
el 14 de octubre



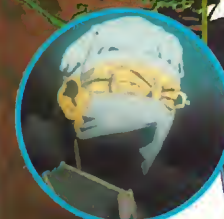
© 1995 GAINAX/Project EVA-TV Tokyo.
Todos los derechos reservados.



PHANTOM QUEST I

Descubre la
primera agencia
de detectives
exorcistas

Estreno en video
el 14 de octubre



ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS
ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS

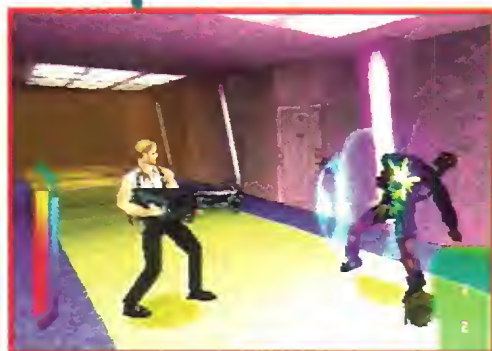
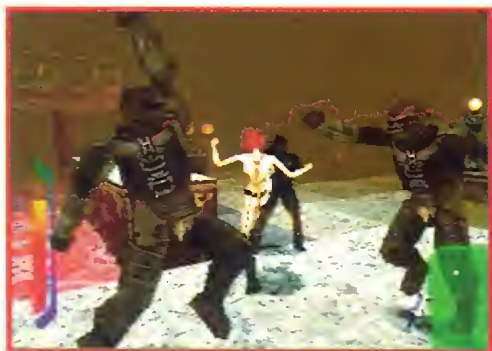


MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es

Novedades

PlayStation

Por ELEMENTOS, que no quede



Cuando las compañías se disponen a programar un título basado en una licencia cinematográfica, se enfrentan, por regla general, a la dificultad de elegir entre seguir al pie de la letra su argumento o realizar una adaptación libre de la misma. Dentro de la segunda opción, en la que se encuentra «El Quinto Elemento», Kalisto ha optado por emplear secuencias extraídas directamente del propio film para entrelazar los distintos niveles, pero este aspecto -junto a los personajes, las armas y el marcado ambiente futurista- es la única reminiscencia de la película que permanece intacta.

Por lo demás, los objetivos a cumplir, aunque se inspiran ligeramente en la historia que

nos presentó Luc Besson, no tienen prácticamente nada que ver con lo que pudimos ver en la pantalla del cine.

«El Quinto Elemento», el juego, adopta la mecánica habitual de una aventura de acción 3D, muy al estilo del exitoso «Tomb Raider» (ya sabéis: tiros, pulsadores para abrir puertas, ítems que recoger...), pero otorga una menor relevancia a las plataformas -aunque también las hay- y deja una mayor cabida en su desarrollo al "beat'em up".

La principal diferencia con el título de Eidos -aparte de la citada-, reside en el coprotagonismo existente entre Leeloo -la elementa- y Korben -el

taxista-. Ambos personajes poseen cualidades distintas, ofreciendo dos sistemas de juego claramente diferenciados. De esta manera, la fémina se sumergirá en un "beat'em" con tintes de plataformas, mientras que Korben acapará la parte puramente "shoot'em up" en la que deberá hacer uso constante de sus armas.

Así, de los 16 niveles que componen la aventura, algunos son exclusivos para cada protagonista, aunque otros tendremos que visitarlos con los dos, cumpliendo objetivos distintos y visitando zonas a las que nuestro "partenaire" no puede acceder.

En cuanto al diseño de personajes y

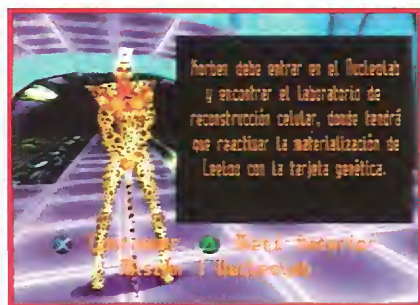
escenarios 3D, el conjunto resulta atractivo, si bien las animaciones de los protagonistas se nos antojan algo ortopédicas y son, sin duda, el aspecto más criticable del juego.

Pero también hemos encontrado otros dos pequeños lunares que oscurecen el trabajo de Kalisto. El primero, y quizás el más incómodo, es el sistema de cámaras "inteligentes" -denominado así por sus



EL QUINTO ELEMENTO





Ruby, el amanerado locutor del film, nos presentará los objetivos de los niveles por medio de un texto en perfecto castellano.



Algunos escenarios, como la casa de Cornelliuss, han sido trasladados al juego con una gran calidad y todo lujo de detalles.

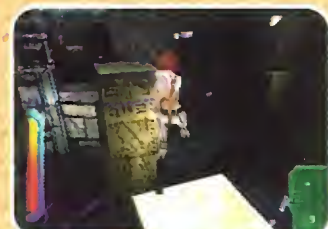
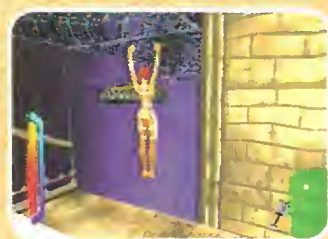


En esta versión jugable de «El Quinto Elemento» también prima la acción ante todo, aunque algunos defectos técnicos impiden que el juego brille a gran altura.

3

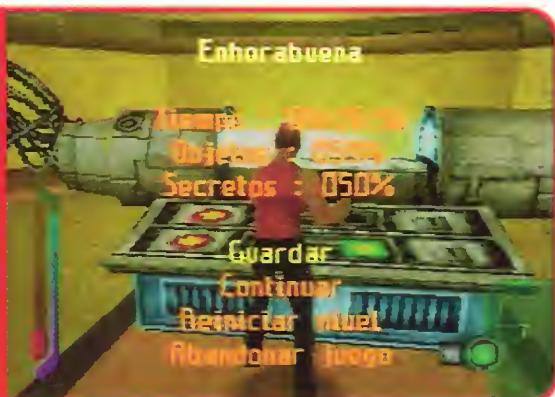
Leeloo: ¡menuda elemental!

El dicho "las chicas son guerreras" alcanza su máxima expresión cuando hablamos de Leeloo, que cuenta con numerosas habilidades como ejecutar combos de 3 puñetazos o de 3 patadas, barridos y patadas en salto y también puede realizar algunas piruetas como mortales, flip-flaps y volteretas laterales. Su defensa se basa en la lucha, aunque también puede provocar explosiones de energía o lanzar granadas.



En numerosas ocasiones las cámaras no nos ofrecerán la mejor perspectiva. Aquí, por ejemplo, apenas podemos ver ni a nuestro personaje ni a su arma.

Otra detalle que "huele" a «Tomb Raider» es la pantalla de resultados que aparece al terminar un nivel. En ella se nos muestra, entre otros datos, los secretos y objetos que hemos encontrado.

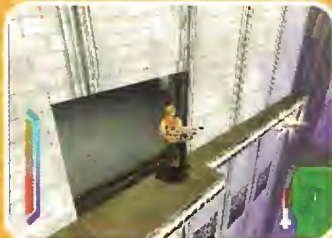
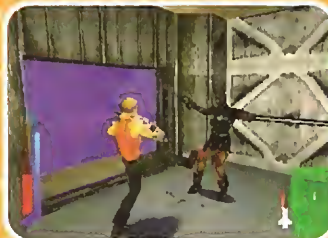


Tanto las vestimentas como los escenarios reflejan fielmente la ambientación de la película. Si la habéis visto, no os resultará difícil distinguir los modelitos que Willis y Jovovich lucieron en la gran pantalla.



Korben: De taxista a mercenario

La vida de un taxista no había sido nunca antes tan activa y emocionante -a excepción de la de El Fari- como la de nuestro amigo Korben. Armado inicialmente con una pistola, podrá recoger después dos tipos de ametralladora -equipadas cada una con un arma secundaria del calibre de un lanzamisiles o de un lanzagranadas- y una flamante escopeta de rayos perseguidores. Korben correrá con la parte "shoot 'em up" del juego.



► creadores-, que en más de una ocasión nos hará dudar de su supuesta inteligencia ya que, a veces, nos ofrecerán una perspectiva poco favorable, que persistirá aunque cambiemos de cámara. El otro punto negro es el sistema de control, que además de no ser muy preciso, basa algunas de las acciones en

combinaciones tan rebuscadas como, por ejemplo, tener que pulsar select más un botón, lo que sin duda afecta a la jugabilidad. Pero, todo sea dicho, con el tiempo y con un poquito de práctica, este detalle puede no pasar de ser una mera incomodidad inicial.

Lo más destacado para mí en este juego es el apartado audible, sobre todo la banda sonora, pues me considero un fanático seguidor de Eric Serra. Las deliciosas melodías del film han sido trasladadas tal cual, sin

ningún tipo de arreglo, completando este fabuloso apartado nuevas composiciones y apabullantes efectos.

Teniendo en cuenta todos estos factores, «El Quinto Elemento» nos parece un juego con una cierto atractivo gráfico y con la exigible capacidad de diversión, pero debemos decir que nos ha decepcionado ligeramente en el apartado técnico. Quizás esperábamos demasiado de él, pero lo cierto es que nos hemos encontrado con un título bueno, pero no sorprendente.

Alberto Lloret

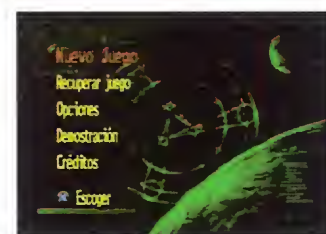


Las fases protagonizadas por la chica serán bastante más plateaformeras que las de Korben.



Así, estáticamente, el aspecto gráfico del juego es bastante atractivo. Lástima que en movimiento la cosa cambie bastante...

Consola: **PLAYSTATION**
Tipo: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Compañía: **SONY**
Programación: **KALISTO**
Nº de jugadores: **1**
Nº de fases: **16**
Niveles de dificultad: **3**
Memoria: **CD ROM**



GRÁFICOS: **84**

Los escenarios 3D están bien realizados y la ambientación de la película está bastante lograda, pero las animaciones dejan mucho que desear.

SONIDO: **92**

Las fabulosas composiciones de Eric Serra son de lo mejorcito que ha pasado por una consola. Los efectos de sonido sacuden con contundencia nuestros tímpanos, aunque ofrecen una escasa variedad.

JUGABILIDAD: **82**

El rebuscado sistema de control supone un contratiempo inicial que, tras las primeras partidas, puede quedar superado. El sistema de cámaras se encargará, junto con la elevada dificultad propia del juego, de complicarnos aún más la existencia.

DIVERSIÓN: **86**

La posibilidad de visitar los mismos escenarios afrontando un "shoot 'em up" -con Korben- y un "beat 'em up" -con Leeloo-, se convierte en el mayor atractivo de este juego.

VALORACIÓN: **84**

«El Quinto Elemento» es una buena aventura de acción que ofrece unas considerables posibilidades de diversión en cuanto a su concepción y desarrollo, pero cuya poco brillante realización técnica le hace bajar bastantes enteros en su valoración general.

Si te gusta el género, encontrarás aquí un exponente digno con el que no te aburrirás, pero deberás hacer la vista gorda en algunos aspectos como las animaciones o el control.

ALTERNATIVAS:

En este género puedes encontrar como mejores opciones las dos entregas de la genial saga «Tomb Raider». También tienes «Nightmare Creatures», realizado también por Kalisto, y que a nosotros nos gustó más que este «El Quinto Elemento».

YA A LA VENTA

*La
Visión de*

VHS Digital
Hi-Fi Stereo

ESCAFLOWNE

vol.1

Ya a la venta el número
2

VISIÓN I
La promesa del Destino

VISIÓN II
La Hija de la Luna
de las Ilusiones

VISIÓN III
El Guerrero Magnífico

La serie de animación más
impresionante creada en Japón

Bienvenidos a ESCAFLOWNE,
a partir de ahora... nada es imposible.

SELECTA VISION S.L.
Calle Roma, 4 08023 BARCELONA
teléfono 93 - 418 53 00 Fax 93 - 418
88 11



SELECTA VISION S.L.
Calle Roma, 4 08023 BARCELONA
Teléfono 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku



La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)

DYNAMIC
IBERIA

Novedades

Nintendo 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

Comienza la TEMPORADA

Tras la avalancha de secuelas de famosas sagas futbolísticas que vivimos con motivo del pasado mundial, Konami se sube al carro con su nueva versión del impresionante «ISS 64». Y, al igual que sucedió con sus rivales, no vamos a encontrarnos con un juego que marque unas diferencias abismales con respecto a su antecesor. Tal vez el fútbol esté tocando techo en las consolas actuales, o tal vez los programadores no han tenido su año...

En cualquier caso, de lo que no cabe la menor duda es de que estamos ante un cartucho sencillamente genial, al que tampoco hay apenas ningún pero

que ponerle. Este nuevo «ISS 98» para N64 sigue siendo un juego de fútbol extraordinario, espectacular, superjugable, repleto de detalles y opciones... vamos, una pasada. Lo que ocurre es que las novedades que incorpora no consiguen que resulte un juego notablemente mejor que el anterior «ISS 64».

Sí, se ha mejorado ligeramente la fluidez en el juego, se han incluido algunas animaciones nuevas, una perspectiva vertical, los remates se ejecutan con más facilidad, (lo que aumenta ligeramente la jugabilidad) y se ofrecen más estadios, más futbolistas y unas cuantas opciones inéditas. Pero tanto la

aparición como el desarrollo de los partidos resultan, en general, casi idénticos a los ya conocidos.

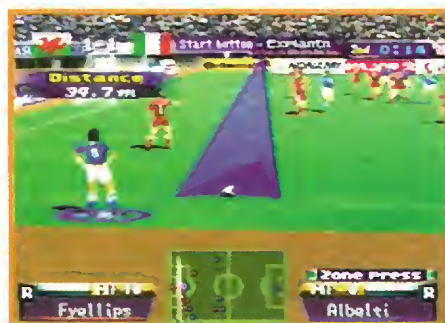
No cabe duda

de que un juego de tan altísima calidad como el que apareció hace un año para N64 debe resultar complicado de mejorar, pero también es cierto que se podían haber llevado a cabo algunas variaciones notables como, por ejemplo, incluir un repertorio de clubs además de las frías selecciones con jugadores ficticios, u ofrecer algún aspecto realmente nuevo en el apartado gráfico.

Aún así, en «ISS 98» encontrarás un título ante el que, por la facilidad con la que podrás ejecutar jugadas alucinantes, por las grandes posibilidades de configuración que ofrece y por su impresionante calidad técnica, te garantizará horas y horas de diversión y te resultará prácticamente imposible resistirte a su magia.

Si aún no tienes ningún simulador de fútbol, no esperes más y hazte con este «ISS 98». No te arrepentirás.

Manuel del Campo



Dentro de las acciones más duras también se han incluido algunos movimientos nuevos, como este empujancito por detrás sin mala intención...

En las jugadas a balón parado Konami ha incluido un nuevo sistema de flechas, que ahora miden la altura, la fuerza y la dirección con más precisión.





¡¡GOOOOOOOL!!



Al igual que en la anterior entrega, los jugadores de cada selección nos ofrecen todo un decálogo de cómo celebrar un gol de las maneras más originales y espectaculares. Un detalle simpático que ayuda a aumentar notablemente la espectacularidad del juego.

ESTO ES FÚTBOL



«ISS 98» también muestra las típicas situaciones que se suelen vivir en los partidos reales. De arriba a abajo: el capitán sujetando a un compañero, las protestas tras un penalty, la salida del masajista (Reflex en mano) o la presencia del cuarto árbitro en los cambios.



Esta nueva entrega mantiene un elevadísimo nivel de calidad, aunque ofrece escasas mejoras con respecto al original.



LOS TORNEOS



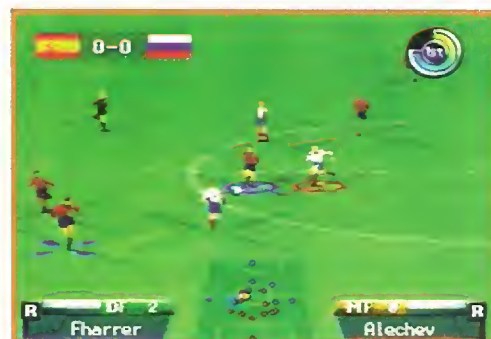
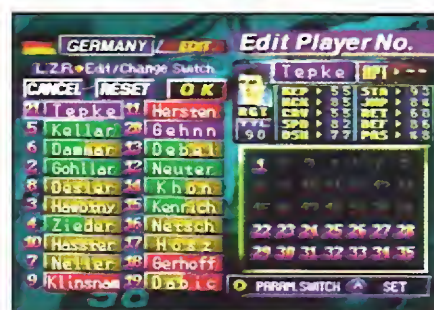
Esta secuela tan sólo ofrece un par de torneos para jugar: una Copa Mundial similar al campeonato del mundo, con fase de clasificación incluida, y una liga de todos contra todos. Dispondremos de un total de 56 selecciones.



CREANDO JUGADORES



Una vez más Konami nos obsequia con un completísimo menú para editar jugadores, que incluye nuevos parámetros, al igual que una práctica edición de nombres. En esta ocasión tendremos disponibles 80 jugadores a modificar.





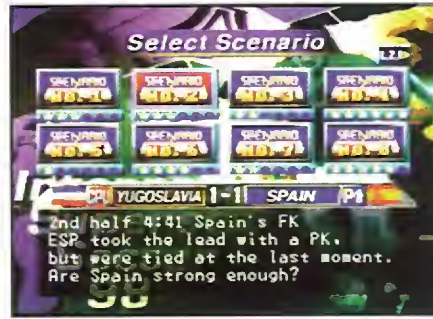
La mayor fluidez en el juego ha supuesto una ligera merma en la resolución gráfica.



MODO ESCENARIO



En esta ocasión también contamos con el interesante Modo Escenario, que ahora nos plantea situaciones puntuales que han acontecido en partidos reales de reciente celebración.



Como es lógico, también podremos disfrutar de la repetición de las jugadas desde diferentes ángulos de cámara.

LA PIZARRA



Cualquier enamorado de los aspectos tácticos de este deporte puede volverse literalmente loco con los enormes posibilidades que ofrece este juego en este aspecto. Esta segunda parte cuenta con algunos nuevos elementos, tales como los tácticos activados automáticamente por la máquina.

NUEVA CÁMARA



Además de la vista horizontal en la que podemos cambiar la inclinación y el zoom a tres niveles diferentes, en esta ocasión Konami ha incluido también una nueva perspectiva vertical, es decir, desde detrás de las porterías. También aquí se puede variar la inclinación y el zoom.

Consola: NINTENDO 64
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: KONAMI
Programación: MAJOR
No de jugadores: DE 1 A 4
No de fases: TORNEOS
Niveles de dificultad: 5
Memoria: 96 MEGAS



GRÁFICOS: 95
Impresionantes, aunque algo menos nítidas que en su predecesor. La calidad de los animaciones es increíble, y la velocidad del juego ha aumentado.

SONIDO: 88
Las efectos de sonido alcanzan un gran nivel, pero hay que conformarse otra vez con el comentarista en inglés.

JUGABILIDAD: 96
Si hay un simulador de fútbol capaz de conquistar o cualquier tipo de jugador grocros a su tremendo jugabilidad, es éste.

DIVERSIÓN: 95
Tiene todos los ingredientes necesarios para olucinar, aunque fallo en que no hay excesivos campeonatos y en que las voces están en castellano. Diversión y espectáculo en estado puro.

VALORACIÓN: 92
No, no es que me haya hecho un lío con los números, pero es que no considero justo otorgarle una puntuación mayor a una secuela que no presenta mejoras notables con respecto a su antecesor, a pesar de que por sí solo este juego podría alcanzar una puntuación más alta. Quien no tenga el primer «ISS» no tiene que dudarlo un sólo instante y debe hacerse con este simulador. Ahora bien, si ya tenéis el juego original... debéis pensároslo. Una lástima, porque si simplemente se hubiera hecho lo mismo que en PlayStation, la cosa habría cambiado bastante. Aún así, uno de los mejores juegos que jamás han pasado por una consola.

ALTERNATIVAS:

Yo lo sabes: las dos últimas entregas de «FIFA». Lo hemos repetido mil veces, pero ahí va otro vez: «ISS» es más jugable y espectacular, mientras que los «FIFA» son más realistas y aparecen equipos reales con nombres reales. Tú mismo.

MUNDO GAMES



91 551 00 04

Madrid: (NUEVA APERTURA) Mayor, 4 - 2º Piso - local 12. Tel.: 91 522 32 99
 Avda. Mediterráneo, 4 (M. Conde de Casal)
 Andrés Mellado, 61. Tel.: 91 544 38 43 (M. Moncloa)
Majadahonda: Venezuela, 8. Tel.: 91 634 07 03
Aranjuez: Gta. Nuevo Aranjuez, 3. Tel.: 91 891 22 89
Tres Cantos: Centro Comercial La Rotonda 2ª Planta. Tel.: 91 804 63 88
Plasencia: (Cáceres) Sor Valentina Miron, 5. Tel.: 927 41 11 41
Calahorra: (La Rioja). Pso. Mercadal, 4. Tel.: 941 13 01 10
Valencia: Barraca, 39. Tel.: 96 367 32 84
Málaga (Ronda): Avda. Málaga. Edif. Redondo. Tel.: 95 219 00 64
Pontevedra: M. de Quintana, 8. (Bayona) Tel.: 986 35 62 61
Zaragoza: Doctor Lozano Monzón, 9. Tel.: 976 25 60 81
Almería: Federico García Lorca, 119
Gerona (Figueras): San José, 15. Tel.: 972 67 58 96

PLAYSTATION

ALL STAR TENNIS 99	CONS.
AZURE DREAMS	(Consultar)
BATMAN & ROBIN	8.990
BATTLE SPORT	4.990
BEAST WARS	7.990
BLOODY ROAD	6.990
BOMBERMAN	5.990
BROKEN HELIX	8.490
BUSHIDE BLADE	7.990
CARDINAL SYN	7.490
CASTELVANIA	8.990
COLLIN MAC RAE	8.990
COPA DEL MUNDO DE FRANCA 98	6.990
CRASH BANDICOOT 2	7.990
DEATH TRAP DUNGEON	8.490
DISCWORLD 2	6.490
DOLT HINS DREAM	CONS.
EL MUNDO PERDIDO	6.990
F1 97	7.990
FINAL FANTASY VII	7.490
FIST	CONS.
FLUID	6.990
FORMULA 1	3.990
FORMULA KARTS	5.990
GEX 3D	8.990
GT AUTO	6.990
G-DARIUS	CONS.
HEART OF DARKNESS	7.990
INT. SUP. PRO. (PLAT)	3.990
INT. SUPER SOCCER 98	8.490
INT. TRAK & FIELD (PLAT)	3.990
IZNOGOUZ	5.990
JET RIDER 2	7.490
KENSEY SACRET	CONS.
KLONOA	7.490
LETHAL ENFORCES	7.990
LITTLE BIG ADVENTURE	3.990
MASTER OF TERAS KHASI	6.990
MEGA MAN BATTLE CHESS	7.990
MEGA MAN VIII	7.990
METAL GEAR SOLID	CONS.
MICROMACHINES V3	4.990
NBA FAST BREAK	5.990
NINJA SHADOW OF DARKNESS	CONS.
ODD WORLD	8.490
PANDEMONIUM (PLAT)	3.990
PITFALL 3D	2.990
POINT BLANK	6.990
PORCHE (PLAT)	3.990
PRO PINBALL BIG RACE USA	CONS.
R. EVIL 2	8.490
ROAD RUSH 3D	7.990
ROCK&ROLL RACING	3.990
SOVIET STRIKE	3.990
SPECIAL OPS	8.490
SUPER PANG COLLECTION	7.990
TEKEN 2	7.990
THEME HOSPITAL	7.990
TIME CRISIS-PISTOLA	1.1990
TOTAL NBA 98	6.990
TOCA TURING	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER 2	8.490
TOMMY MARKINEN	6.990
TREASURE OF THE DEEP	7.490
VERSUS	8.490
WARHAMMER DARKOMEN	7.990
WCW NITRO	7.490
WILD 9	CONS.
WIPEOUT (PLATINUM)	3.990
X, RALLY (PLAT)	4.990

SATURN

AMOK	3.990
BATTLE MONSTER	2.990
BATTLE STATION	2.990
BLAM MACHIN HEAD	2.990
BLAST CHAMBER	2.990
BLAZING DRAGONS	2.990
CROC	5.990
CRUSADER NO-REMOUSE	2.990
DARIUS II	2.990
DARK LIGHT CONFLICT	2.990
DISCWORLD II	5.990
DUKE NUKE 3D	5.990
EURO 96	2.990
FIFA 97	2.990
FORMULA KARTS	5.990
HEXEN	4.990
IN THE HUNT	2.990
INDEPENDENCE DAY	2.990
LAST BRONX	5.990
LEMMINGS	2.990
MAGIC CARPET	2.990
NBA LIVE 97	2.990
NHL 97	2.990
NHL 98	8.990
PGA 97	3.990
PRIMAL RAGE	2.990
PRO PINBALL	3.490
QUAKE	5.990
R. EVIL	5.990
RISE OF THE ROBOTS 2	2.990
ROBO PIT	2.990
SHOCK WAVE ASSAULT	2.990
SLAM JAN 96	2.990
SONIC R	5.990
SPACE HULK	3.990
TEMPEST 2000	2.990
THEME PARK	4.990
THUNDERBOLT URA	2.990
TRUE PINBALL	2.990
VIRTUA HYDLIDE	2.990
VIRTUA RACING	2.990
W. WIDE 98	5.990
WORLD SERIES BASEBALL	2.990

GAME BOY

ALLEWAY	3.990
AX ASTERY & OVELIS	4.990
BATMAN 2	2.990
BATMAN 3	3.490
BUBBLE BUBBLE 2	3.490
BUST & MOVE 3	4.990
CONTRA: THE ALIEN	3.990
D. K. LAND 3	4.990
DUCK TALES 2	2.990
FLINSTONES 2	2.990
GOAL	2.990
GOEMON	5.490
INDIANA JONES	2.490
INTERNATIONAL S.S. SOCCER	3.490
JUNGLE BOOK	3.490
KING OF FIGHTER 98	5.900
LION KING	3.490
LUCKY LUKE	4.990
MICROMACHINES	5.990
MISTICAL NINJA GOEMON	5.490
MORTAL K. 2	3.490
MORTAL K. 3	4.490
NBA ALL-STAR 2	2.990
NBA JAM	4.990
NIGEL MANSELL	2.990
NINJA TURTLES 3	3.490
POCAHONTAS	4.990
POPEYE	2.990
SOCCERMANIA	3.490
ROGER RABIT	3.490
SPIDERMAN 3	2.990
STREET FIGHTER 2	4.990
SUPER MARIO LAND	2.990
TARZAN	2.990
TEKIS II	3.490
THE EMPIRE STRIKE	3.990
TINY TOON II	2.990
TOM & JERRY 2	3.490
TOP GUN	3.990
TORCAS NINJA III	3.490
TOY STORY	4.990
VRALLY	5.990
WINTER OLYMPIC	3.490

GAME GEAR

CASINO FUN PACK	1.990
PGA GOLF	2.990
SOLITAIRE FUN PACK	1.990
SUPER COLUMNS	1.990
TEMPO JUNIOR	2.690

MASTER SYSTEM

6 TITULOS (CADA UNO)	2.990
----------------------	-------

MEGA CD

8 TITULOS (CADA UNO)	1.990
----------------------	-------

NINTENDO 64

BANJO KA ZOOIE	9.990
CASTELVANIA	CONS.
CHARLY BLAST 'S TERRITORY	CONS.
CLAY FIGHTER	1.0990
COPA DEL MUNDO FRANCA 98	1.1990
CRUISIN WORLD	8.990
DARK RIFT	1.2990
DIDDY KONG RACING	8.490
DUAL HERO	1.0990
FIFA 98	1.2990
F.1. WORLD GRAM PRIX	8.990
GASP	1.2990
GEX 64	CONS.
GOEMON	1.3490
GOLDEN EYE	8.490
GT AUTO	1.1990
HEXEN	1.2990
HOLY MAGIC CENTURY	CONS.
HYBRID HEAVES	CONS.
INT. SUPER S. SOCCER	7.990
INT. SUPER S. SOCCER 98	8.990
KILLER INSTIC	8.490
NIN FEDGE	CONS.
LAMBORGHINI CHALLENGE	1.2990
LYLAT WARS-RUMBLE	9.990
M. K. MITOLOGY	1.2990
MARIO KART 64	8.990
MISCHIEF MAKERS	8.490
MISION IMPOSSIBLE	CONS.
NAGANO	1.2990
NASCAR 99	CONS.
NBA COURT SIDE	8.990
NFL QUARTERBACK 99	CONS.
NAKUGA KIDS	CONS.
SFL BLITZ	CONS.
SNOW BOAR KIDS	8.990
SPACE STATION SILICON	CONS.
SUPER MARIO 64	8.490
TETRIS SPHERE	8.990
TWELVE TALES SONKUER 64	CONS.
VALLEY	7.990
W. GREY & 3D HOCK	1.2990
YOSHI STORY	8.990
ZELDA	CONS.

MEGA DRIVE

BATTLE FRENZY	4.990
FIFA 98	4.990
HARD DRIVIN	4.990
HEADON SOCCER	4.990
MARKOS MAGIC FOOTBALL	4.990
MICROMACHINES II	4.990
NBA JAM TIME	4.990
NBA 97	7.990
NFL 98	4.990
PETE SAMPRAS TENNIS	4.990
PRIMAL RAGE	4.990
SKIDMARS	4.990
W. CHAMPION SOCCER	3.990
WORMS	6.990

JOY PAD

ARCADE JOYSTICK S.N.M.D.	1.490
MEGA DRIVE	1.990
N 64	3.490
PLAY STATION JOY PAD	1.990
SEGA SATURN	2.990
SUPER NINTENDO	1.990

ACCESORIOS

ALIMENTADOR GAME BOY	1.490
ALIMENTADOR G. BOY POCKET	1.490
CONVERTIDOR N64	2.990
DUAL SHOCK SONY	4.990
EXTENSION CABLE PSX/SAT	1.290
GAME BOY CAMERA	8.990
GAME BOY PRINTER	8.990
IMPRESORA GAME BOY	8.990
LINK CABLE	1.990
LUPA GAME GEAR	7.990
LUPA G. BOY NORMAL POCKET	1.490
LUPA LUZ GAME BOY	1.490
MEMORY CARD 8MB PSX	3.990
MEMORY CARD N64	1.990
MEMORY CARD N64 PLUS	2.990
MEMORY CARD PSX 1 MB	1.990
MEMORY CARD SAT 8MB	4.990
PAPEL IMPRESORA	1.690
PISTOLA PSX	3.990
RFU CABLE PSX/SAT/N64	2.490
RGB SAT/PSX	1.990
RUMBLE PACK N64+MEM. PLUS	2.990
VOLANTE PEDALES Y MARCHAS PC	1.2990
VOLANTE N. 64 + RUMBLE PACK	3.7990

CONSOLAS

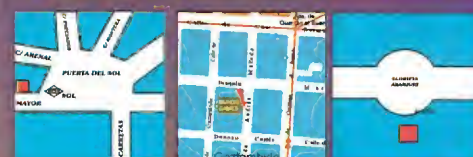
G. BOY POCKET + JGO.	1.0990
NINTENDO 64 + FIFA 64	2.2990
NINTENDO 64+2ª JOY PAD	2.8500
PSX+2ª MANDOS MEMOTITUAL SHOCK	2.1990
PSX+2ª MANDOS MEMOTITUAL SHOCK	1.9990
N64+2ª MANDO	2.2940

¡¡OFERTA!!
"MEGASTICK"
 1990 PTAS.

VOLANTE SONY + PEDALES+MARCHAS. (Oferta).....11990

PEDIDOS TELEFÓNICOS: (Pago contrareembolso)
 Envío: URGENTE 750 pts. Entrega 2 días. NORMAL 450 pts.
 Pedidos inferiores a 3.000 pts.: envío 1.000 pts.
DESCUENTOS PARA TIENDAS
 Teléfono pedidos: 91 - 433 16 44
 Avda. Mediterráneo 4 - 28007 Madrid

MADRID (MAYOR) MADRID (A. MELLADO) ARANJUEZ



TRES CANTOS PLASENCIA CALAHORRA



VALENCIA RONDA BAYONA



ZARAGOZA ALMERIA GERONA



TODO EN
JUEGOS DE
PC



SUPER NES

DONKEY K. COUNTRY 3	7.990
EL LIBRO DE LA SELVA	5.990
EL REY LEON	6.990
FIFA 98	5.990
KIRBY'S GHOST TRAP	4.990
KIRBY'S DREAM COURSE	4.990
MOHAW & JACK	5.990
MR. DO	5.990
NBA LIVE 96	5.990
P. RAGE	5.990
S. STREET FIGHTER 2	5.990
SUPER START WARS	5.990
TETRIS ATTACK	4.990
TIMON Y PUMBA	5.990
WINTER GOLD	5.990
YOSHI ISLAND	6.990
ZELDA	4.990

MEGA 32 X

6 TITULOS (CADA UNO)	1.990
----------------------	-------

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO.

Recorta este cupón y envíalo a: "Mundo Games" Avda. Mediterráneo 4. 28007 Madrid HC RECORTA

Nombre: Apellidos:

Dirección: Población:

C.P. Provincia: Tfno.:

Consola:

Título

Precio:

☐ Envío Agencia

☐ Envío Correo

Novedades

PlayStation

ASES

de la
raqueta

All Star Tennis '99

Ubi Soft parece ser la única compañía interesada en que los usuarios de PlayStation podamos disfrutar del tenis en nuestras consolas. El sello francés nos ofreció hace ya unos cuantos meses el divertido arcade «Tennis Arena» y ahora nos proponen la simulación con este «All Star Tennis 99» que ofrece como principal atractivo, la posibilidad de escoger entre ocho tenistas reales del circuito internacional: Conchita, Coetzer, Kuerten, Novotna, Bjorkman, Philippoussis, Chang y Krajicek. «All Star Tennis 99» nos permite participar en varios modos de juego, que van desde los partidos arcade, más fáciles de

manejar, al Smash Tennis, más técnico y con la posibilidad de jugar torneos, ya sea para uno, dos, tres o cuatro jugadores. Además, encontraremos un gracioso modo que nos permite soltar bombas en mitad de la pista y que nos vendrá muy bien para sacudirnos las tensiones de los campeonatos oficiales.

Quizás lo más llamativo sea el realismo con el que se han tratado los movimientos de los jugadores, fácilmente reconocibles por sus peculiaridades e indumentaria, lo que logra que las animaciones resulten plenamente creíbles incluso cuando intentemos levantar un bola que nos han lanzado contra los tobillos. Esta obsesión por el realismo se combina con un control sencillo e intuitivo en el que la intensidad del golpe depende principalmente de cómo actuemos sobre la

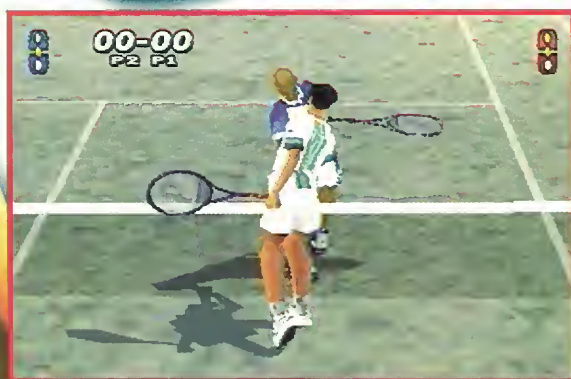
cruceta. El resultado es un simulador de impecable y realista aspecto y elevada jugabilidad.

La única concesión al espectáculo puro son una serie de golpes especiales que los jugadores propinan dependiendo de la velocidad, colocación e intensidad del golpe y que chisporrotean en la pantalla como la magia de cualquier cualquier arcade de lucha. Cada deportista domina uno de estos golpes y resulta tan importante saber ejecutar el nuestro como conseguir frenar el del contrario.

El único defecto del juego puede ser el hecho de contar tan sólo con ocho tenistas.

Por lo demás, sus ocho tipos de superficies (con comportamientos muy diferentes), su traducción al castellano y su sencillo control hacen de este título un juego imprescindible para los seguidores de este deporte.

Sonia Herranz



¡Esto es la bomba!

A pesar de que este simulador resulta muy realista, también nos ofrece un modo puramente arcade en el que podremos ir dejando bombas por la pista.

Sin duda, un modo de juego altamente explosivo que le ofrecerá un aliciente añadido a los partidos.



En los partidos de dobles podremos jugar hasta cuatro jugadores simultáneamente. Lo diversión puede alcanzar cotas realmente elevadas.

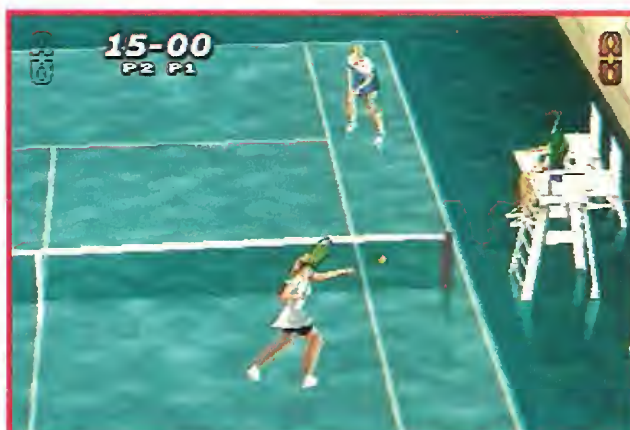


Los partidos se desarrollan en 8 escenarios diferentes socados de distintos países y cuyos superficies pueden ser de hierba, tierra batida o cemento.

Podremos representar el papel de 8 de las mejores raquetas del mundo. Todos estos jugadores son reconocibles por su aspecto físico, sus movimientos y su estilo de juego.



Ubi Soft nos ofrece un gran simulador con el que podremos disfrutar de unos encuentros muy realistas y sumamente emocionantes.



En este juego tampoco faltarán las repeticiones. En ellas podremos comprobar las excelentes animaciones de las que hacen gala todos los tenistas.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: UBI SOFT
Programación: SMART DOG
Nº de jugadores: 1 A 4
Nº de Fases: 8 TORNEOS
Niveles de dificultad: --
Memoria: CD ROM

All Star Tennis 99

GRÁFICOS: 89

Las animaciones de los tenistas son excelentes, así como el comportamiento de la bola. Una lástima que las líneas del campo y la red "se partan".

SONIDO: 87

La música sólo aparece en los menús: correcta. Los efectos de sonido incluyen gritos de los jugadores, voces del árbitro, rumor de público y hasta molestos teléfonos móviles. Muy buenos.

JUGABILIDAD: 92

Los viejos del lugar reconocerán un sistema de juego parecido al visto en el mítico «Match Point» para Spectrum: sencillo pero con enormes posibilidades.

DIVERSIÓN: 91

Los partidos pueden llegar a hacerse apasionantes, tanto en los modos orcode como en el de simulación. La opción para cuatro jugadores simultáneos, multiplico enormemente este oportado.

VALORACIÓN: 91

«All Star Tennis 99» es un muy buen simulador de tenis. Quizás se le pueda achacar no ofrecer un elevado número de tenistas y que tiene algunos defectillos técnicos por pulir (como la imposibilidad de ver una línea totalmente recta o las ligeras ralentizaciones en los partidos de dobles), pero, sin duda, en general ofrece una elevada calidad. Se trata de un simulador muy realista pero sumamente jugable a la vez, lo que le convierte en una oferta ineludible para los amantes del deporte de la raqueta.

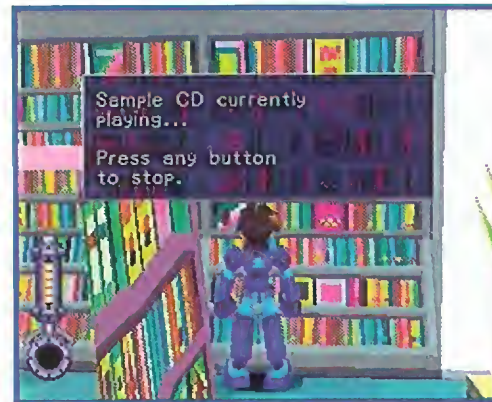
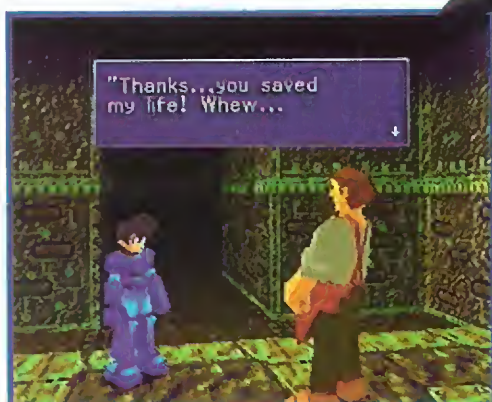
ALTERNATIVAS:

Ton solo encontramos otro simulador de tenis poro PlayStotion, «Tennis Arena» programado también por Ubi Soft. Este título es mucho más orcode y efectisto, pero nosotros personalmente nos quedamos con «All Star Tennis 99».

Novedades

PlayStation

MEGA MAN LEGENDS



Han pasado unos once años desde que el primer «Megaman» viera la luz. Desde entonces, las numerosas apariciones de este personaje en las diferentes cosolas han ofrecido siempre el mismo esquema de “shoot ‘em up” puro, por lo que este «Megaman Legends» supone una auténtica sorpresa.

La similitud entre este título y todos sus antecesores se limita únicamente al protagonista (aunque aquí no lleva su casco), pues el desarrollo y el planteamiento gráfico es radicalmente diferente.

Así, nos enfrentaremos a una aventura en 3D con detalles de rol y de “shoot ‘em up” en la que nuestro amigo se verá envuelto en una historia bastante simple

(sin dobles sentidos, ni traidores, ni sorpresas desagradables), pero que sirve como excusa perfecta para ofrecer un juego con clara vocación de anime en el que los gráficos poligonales cumplen su función tan a la perfección que incluso son utilizados para las escenas animadas que nos van explicando el desarrollo del argumento.

Megaman viajará por distintos escenarios acompañado de tres amigos que le ayudarán a buscar un prisma maravilloso que puede terminar con la escasez de energía del planeta.

Este prisma se supone que está en alguna de las múltiples excavaciones antiguas que iremos visitando, pero no será

fácil conseguirlo, ya que la gran cantidad de enemigos que hay en los subterráneos intentarán impedirlo a toda costa. En nuestro camino encontraremos desde dinero para comprar objetos en los establecimientos de las animadísimas ciudades, hasta armas especiales para nuestro famoso y peligroso brazo, y, bueno, tampoco faltarán los consabidos diálogos con otros personajes que nos irán ofreciendo pistas.

Así las cosas, «Megaman Legends» se destaca como un interesante “action RPG” en 3D que destaca por su

atractivo estilo gráfico y por el indudable carisma de su protagonista.

Un juego sencillo, sin muchas complicaciones, que parece indicado para quienes les apetezca iniciarse en la aventura y no quieran dejar de lado lo de pegar tiros de vez en cuando. Una pena que no haya sido traducido al castellano.

Javier Domínguez

El chico AZUL se desmelen





En las ciudades también hay un peligroso tráfico, pero, con maña, podremos incluso subirnos sobre los coches... ¡de policía! ¡Condénada miopía!

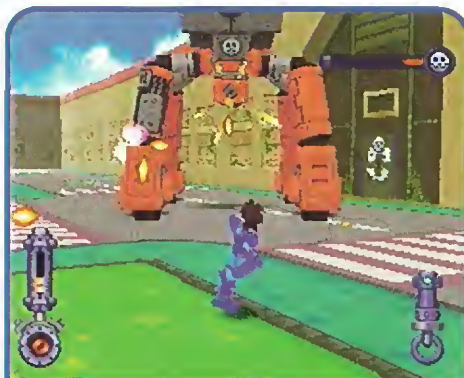


Las aventuras de este tipo ya sabéis la que suelen tener... muchas textas. Y, como veis, en esta ocasión están en un perfecto inglés, que elogiaria el mismísimo Shakespeare. Una pena.

MISSION START

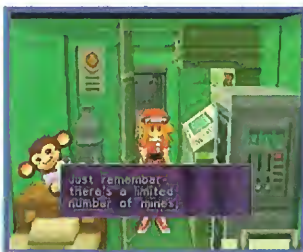
Get the key to the gate.

One of the three servbots has the key--they can pass it back and forth between them, so you'll have to figure out which one of them has it!



Aunque la estructura del juego es básicamente la de una aventura, no faltarán momentos auténticamente "shoot 'em up" en los que tendremos que enfrentarnos a peligrosos enemigos.

Megaman protagoniza un original "action RPG" que te hará sentir el protagonista de un auténtico anime tridimensional.



A la larga de todo el juego veremos atractivas escenas cinemáticas que desarrollarán la historia y que contribuirán a aumentar la vacación de anime (videa japonés) de este juego.

Consola: PLAYSTATION
 Tipo: AVENTURA
 Compañía: CAPCOM
 Programación: CAPCOM
 Nº de jugadores: 1
 Nº de fases: --
 Niveles de dificultad: --
 Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 90

Pese a estar realizados a base de polígonos, los gráficos recrean a la perfección lo que podríamos denominar "un maravilloso anime tridimensional".

SONIDO: 85

Música y efectos buenos pero sin alardes. Si las voces no estuviesen en inglés...

JUGABILIDAD: 83

Buen control del personaje en cualquier situación, y buen ritmo para una historia na muy complicada. ¡Ay, si los textos hubieran estado en cristiano!

DIVERSIÓN: 89

Gracias a la variedad de las situaciones, mantiene al jugador expectante en toda mamenta y durante mucha tiempo.

VALORACIÓN: 88

Megaman decide estrenarse en PlayStation con una aventura que roza el RPG, que posee también bastantes momentos de pura acción y que despliega un importante apartado técnico: escenarios 3D amplísimos, excelentes animaciones, humor japonés... y todo con mucho estilo, muy Megaman. Capcom puede jactarse de haber dado un soplo de aire fresco a este acartonado héroe, ofreciendo una puesta en escena típica de los "shoot'em up" en tercera persona pero que se adapta perfectamente a la aventura. Una juego original, largo y divertido, pero sólo recomendable para quienes sepan inglés, ya que las conversaciones y mensajes son muy importantes.

ALTERNATIVAS:

No hay nada que resulte realmente parecido, pues mezcla con sabiduría la aventura rolera con el shoot'em up, toda ella con un estilo muy japonés.

No os lo vais a creer, pero estamos en el año 2198, los aliens acaban de llegar a la Tierra y, aunque cansados del viaje, han decidido empezar a dominar el planeta el mismo día, para no andar perdiendo el tiempo.

La humanidad, que ha progresado lo suficiente como para hacer escapadas de fin de semana a Alfa-Centauri, ya lo veía venir, y por eso guardaba dos ases en la manga. Son dos verdaderos bestias que sólo se diferencian en sexo, edad, vestimenta, horóscopo, amistades... bueno, mira... quizás sea mejor decir que únicamente se asemejan en su destreza para machacar aliens.

Los chavales comienzan su odisea con armas irrisorias y, como podéis suponer, dada la naturaleza "shoot'em up" del juego, pronto el desarrollo se convierte en una clase práctica sobre cómo destrozarse bichos, al ir teniendo acceso a un arsenal cada vez más potente.

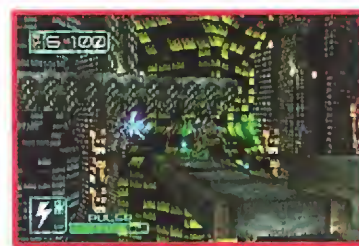
Nuestro héroe tendrá que desenvolverse por escenarios de peligrosidad ascendente, en los que tendremos oportunidad de demostrar nuestras dotes para el salto en ciertas zonas con plataformas, puntería en situaciones de extrema masificación de enemigos, o habilidad para el regate puramente futbolístico para sortear a los malos más grandes y menos avisados.

Todo esto contribuye a crear un ambiente frenético que, junto a una gran representación gráfica -con espectaculares efectos de luz y sonido-, y unos elevados niveles de adicción, completan un título que supera a anteriores juegos del mismo corte, dejando el listón muy alto para los títulos venideros que quieran compararse a este sensacional "shoot'em up".

Javier Domínguez

ASSAULT

¿ALIENS...?
¿dónde, dónde?



Entablar amistad con los aliens es sumamente difícil cuando conseguimos este escudo protector destroza-alienígenas.





Jugad con un compañera y comprobareis que, además de tener que machacar más enemigos, visitaréis escenarios diferentes.



Este juego es un auténtica espectáculo de luz y sonido. Como un concierto de Mánica Naranja, pera más a lo bestia.



Los escenarios son en 3D, aunque nuestra avance es casi siempre lineal.



En «Assault» no faltan los ítems en forma de vidas, armas, escudos y eso.



La espectacularidad es una constante durante el juego, pero hay algunas explosiones que, literalmente, nos hacen meter la cabeza entre los hombros. Los efectos acústicos son la repera, pero el acompañamiento visual es una pasada, demostrando con sus llameantes detonaciones la increíble potencia que pueden llegar a tener nuestras armas.

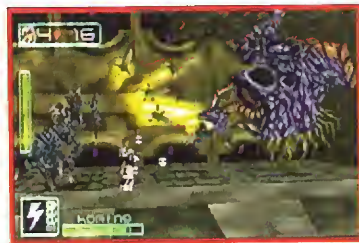


Esta fase de conducción motorizada es una demencial prueba de reflejos... ¡jese órbaa!

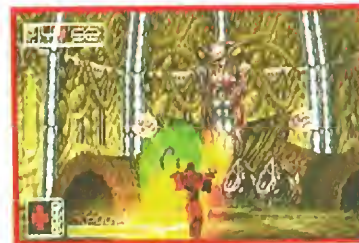


Si buscas un juego con una acción arrolladora y con un apartado gráfico explosivo... aquí lo tienes.

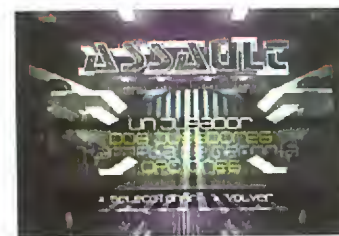
EL CLAN DE LOS SEMPITERNOS



En todo "shoot'em up" que se precie debemos encontrarnos con unos descomunales jefes finales que nos hagan sudar la gota gorda. «Assault» hace honor a todas sus antecesoras con una pira de jefazos que ni siquiera son capaces de esperar al final de la fase para aparecer. Los encontraremos sin previo aviso, y nos costará dios y ayuda esquivar sus casi siempre certeras ráfagas de disparos.



Consola: PLAYSTATION
Tipo: SHOOT'EM UP
Compañía: TELSTAR
Programación: CANDLE LIGHT
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 6
Niveles de dificultad: 4
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 91

Excepta las pixelaciones en algunas texturas, y el vacío de unos pocos fondos, la credibilidad del entorno es admirable. Los efectos de luz y el juego de cámaras le dan mucha vida a la cosa.

SONIDO: 86

Aunque el acompañamiento musical no es un prodigio de creatividad, los sobresalientes efectos de disparo, gritos y explosiones lo esconden suficientemente y crean un gran ambiente.

JUGABILIDAD: 92

Muy fácil de dominar. Para el exterminio, utilizad el Dual Shock. En las zonas de plataformas, nos encontraremos más seguras con la tradicional cruceta.

DIVERSIÓN: 92

Seis niveles larguissimas con rutas diferentes dependiendo del personaje escogido, disparos a tutiplén, aliens que aparecen por todos lados... Una pasada.

VALORACIÓN: 92

«Assault» destaca entre el resto de sus semejantes por su impresionante realización técnica, por su tremenda jugabilidad, y en general, por su elevadísima calidad. La ambientación conseguida, el desarrollo que rebosa acción, la gran extensión (para ser un "shoot'em up")... todo hace de él un número uno en su género. Un juego totalmente ineludible para quienes buscan un espectacular "shoot'em up" sin más objetivos que divertirse de lo lindo.

ALTERNATIVAS:

«Contra: Legacy of War» es lo más parecido, aunque técnicamente se queda por debajo. «One» podría satisfacer a las que quieren acción continua y algo desbocada, pero sólo participa un jugador, aunque técnicamente es comparable a este magistral «Assault».

Novedades

PlayStation

CONSTRUCTOR

Convertirse en un constructor capaz de sacar adelante una empresa no es nada fácil. Al menos cuando se trata de ponerse a los mandos de este complejo simulador que ahora nos trae Acclaim. De hecho, es tan complicado que nuestra tarea no se limitará a construir edificios, sino que tendremos que cuidar todos los detalles de la cadena, empezando por levantar fábricas capaces de producir materias primas y terminando por mantener contentos a nuestros inquilinos. Ahí es nada.

Como en todos los juegos de estrategia/simulación, «Constructor» se basa en el manejo continuo de menús y submenús, gracias a los cuales podremos ordenar a nuestro

personal realizar las más variadas tareas, ponernos en contacto con el banco y visualizar nuestro estado de cuentas (amén de pagar facturas) o incluso entablar conversaciones con el jefe de la mafia para que moleste a los constructores de la competencia.

Podremos optar entre varias misiones diferentes, pero todas con la misma base. Empezamos con un pequeño terreno y una central en la que esperan pacientemente varios grupos de obreros. Lo primero es levantar la serrería con la que podremos empezar a edificar casas de madera de diversa calidad. Cada casa que construyamos debemos dotarla de una pareja de inquilinos y, a

ser posible, empezar a modernizar sus habitaciones. Más tarde obtendremos una fábrica de cemento, luego de ladrillos y después una fábrica de complementos con la podremos hacer desde ventanas de aluminio a arbolitos para el jardín, pasando por bocas de metro y hasta ordenadores para que las siguientes generaciones de inquilinos sean más listas.

El terreno inicial pronto se llenará, por lo que deberemos acudir al ayuntamiento y comprar nuevas parcelas. Eso sí, éstas tienen que cumplir unos requisitos de habitabilidad, con lo que hay que tener cuidado con cómo y dónde edificamos cada tipo de construcción.

Después, los inquilinos

empezarán a quejarse: que si el cuarto de baño no va bien, que si en la fábrica hace mucho ruido, que si el alquiler es muy alto, que si tienen termitas, que si quieren un árbol que les de sombra...

A todo esto, los constructores rivales te mandan saboteadores, te roban material o llegan los ocupas o los ecologistas...

Solución: construir comisarías, guaridas para mafiosos, comunas para hippies y achuchárselos a tus rivales cuanto antes.

Como veis, lo que nos propone «Constructor» es una auténtica locura. Una locura divertida, pero realmente complicada en la que los amantes de los juegos de estrategia encontrarán motivos más que suficientes para la diversión.

Sonia Herranz



En la primera pantalla de juego debemos elegir contra cuántos rivales queremos jugar, qué tipo de partida y escenario y qué nivel de dificultad. Estos factores combinados hacen que resulte un juego larguísimo.



Partiendo de este menú podemos construir casas, fábricas y edificios tales como comisarías, guaridas de mafiosos o comunas. Hay que tener en cuenta las necesidades de cada momento.



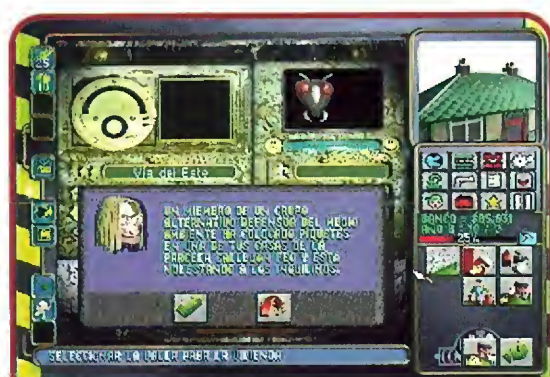
En este mapa podemos comprar nuevas parcelas para seguir construyendo, pero el ayuntamiento no nos venderá el terreno si no cumplimos unos requisitos mínimos de habitabilidad y ocupación.



La ciudad del CAOS



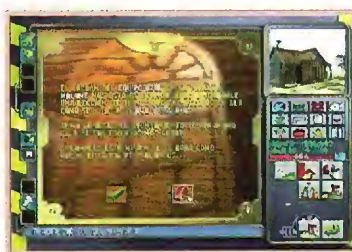
Si ya has jugado a «Theme Hospital» y estas harto de cuidar a tus pacientes, puedes seguir poniendo a prueba tus dotes de estrategia con este «Constructor».



Muchas obstáculos se interpondrán en nuestra comino, ya seon piquetes de ecologistas, plagas de termitos o todo o lo vez, como en este casa. Nuestro obligoción es dar can la solución de cado problema. Y na es nado fácil, polobro.



En esta pantalla se nas permitirá ver el estado de nuestros inquilinas y de su coso, modernizar las instalociones y modificar ciertas factores como elegir entre que tengon hijos, que paguen olquiler a que se dediquen ol sabataje, según el coso.



Para tener contentos o nuestros clientes y que nos consigon futuros inquilinas y más dinero, hemos de modernizar constantemente sus cosos y folicitorles lo vida incluso fabricando ordenadores poro su mejor educoción.



Actualizar los habitociones de lo vivienda es fundamental poro sotsifacer a los inquilinas. Eso si, cado reforma cuesta su dinera y montiene a los obreros ocupodos un rato. Hay cinco niveles de confort poro cado una de las cuotro hobitocianes.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: SIMULADOR
Compañía: ACCLAIM
Programación: SYSTEM 3
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: --
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 79

Es su punto más flojo, ya que no se pueden admirar con detalle las animaciones de los personajes y las construcciones a resulton demosiado atractivas.

SUNIDO: 84

Curiosa banda sonora que sirve de musiquillo de fondo o los ruidos de los fábriros, los quejas de las inquilinas a los manifestaciones verdes.

JUGABILIDAD: 80

El juego se hace bastante difícil debido a lo complejidad de las situaciones, aunque el sistema de menús no plantea demasiados problemas.

La troducción de los menús ol costellono es de ogradecer y folicito algo las casas.

DIVERSION: 82

Depende de vuestro pocienyo y de vuestros dotes de estrategias. Obviamente no es un juego poro omontes de lo occión. Si le cogéis el tronquillo podréis estar horas y horas jugando.

VALORACIÓN: 81

Los fans de la estrategia y de la simulación tienen ante sí un juego que va a poner a prueba todas sus aptitudes, un juego difícil por los muchísimos detalles que se han de controlar y las múltiples posibilidades que ofrece. Sin embargo, si no estáis iniciados en estas lides puede resultaros casi imposible de jugar, una auténtica locura.

En fin, un juego muy específico para el que es imprescindible una mente ágil, mucha paciencia y, si es posible, un ratón.

ALTERNATIVAS:

Está clara que este título está inspirada en el clásico «Theme Hospital», juego que a nasatras nos parece más divertida y que ofrece una mayor calidad gráfica.

Novedades

Nintendo 64



OFF ROAD CHALLENGE

VELOCIDAD en todos los terrenos

Midway sigue lanzada con los arcades de velocidad, pero ha dejado por un momento las carreras sobre ciudades famosas para ofrecernos la posibilidad de descarnos plenamente con poderosos todoterreno lanzados a destripar ficticios circuitos de todo tipo y condición.

La idea es que nos dejemos llevar y no nos preocupemos de casi nada más que de correr: los choques apenas nos frenarán y los límites de las pistas a veces no son

más que paredes por las que podemos seguir la carrera si nuestro coche o nuestra velocidad son capaces de vencer a la gravedad.

Y es que «Off Road Challenge» propone correr por correr, la velocidad por la velocidad, sin ningún tipo de obstáculo técnico que nos impida atravesar una valla o volar por encima de paredes y hasta de ríos.

Cuando empecemos a jugar dispondremos de cuatro vehículos

que terminarán siendo ocho. Cada uno de los vehículos tendrán sus propias características y que uno sea mejor que otro sólo dependerá de cuál sea nuestro estilo de conducción.

Con el coche seleccionado debemos optar por correr un campeonato en el que tendremos que clasificarnos obligatoriamente entre los cuatro primeros para seguir avanzando o por un modo más arcade en el que podremos correr cualquiera de las seis pistas en cualquier orden buscando batir los tiempos de los circuitos y a nuestros correosos rivales, lo cual no es nada sencillo.

Menos mal que las pistas ofrecen ayudas del tipo de "nitros" que nos permiten acelerar o cascos que nos hacen invulnerables a los choques.

Quizá lo más original del juego sea el hecho de que dependiendo de lo bien clasificados que quedemos y de los ítems que recojamos tendremos un premio

en metálico que nos servirá para mejorar nuestros vehículos, de manera que al final nuestro coche puede ofrecer un estilo radicalmente diferente de conducción.

El apartado gráfico no es especialmente llamativo, de hecho encontraremos "popping" en la generación de los fondos y más de una pixelación. Eso sí, todas las pistas tendrán montones de elementos móviles, ya sean aviones que se estrellan, trenes que descarrilan o animalitos que cruzan peligrosamente la carretera. A veces tienen influencia en la carrera y otras no son más que un modo de añadir alicientes a los sosetes escenarios.

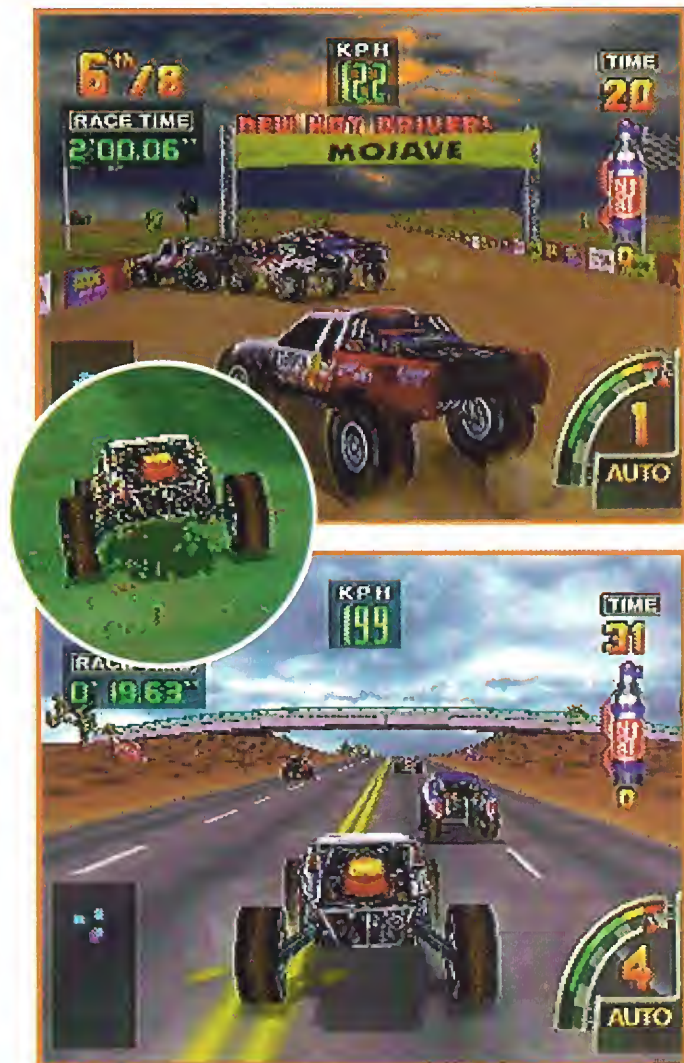
Resumiendo, un juego sencillo y muy rápido, que no intenta ni mucho menos ser realista y que, aunque no sobresale técnicamente, cumple con su cometido principal, que no es otro que divertir a cualquier tipo de usuario.

Sonia Herranz



Como podéis ver en esta pantalla, el realismo no es precisamente uno de los objetivos de «Off Road Challenge». Los coches saltan como si tuvieran resortes e incluso en algunas ocasiones llegan a escalar paredes: ¡Qué viva el espectáculo!





Los vehículos

Inicialmente hay cuatro vehículos elegibles -aunque podremos conseguir otros cuatro más- con características muy diferentes en cuanto a velocidad, potencia, maniobrabilidad y peso. Estas características hacen que tengamos que conducir de manera bien diferente en función del vehículo elegido.



Una opción para dos jugadores simultáneos nos permitirá jugar un mano a mano contra un amigo en cualquiera de los circuitos. Es una de las opciones más divertidas del juego.



Con este arcade podrás correr sobre cualquier tipo de terreno sin necesidad de complicarte la vida.



Si los resultados han sido buenos ganaremos algún dinerillo con el que podremos mejorar las características de nuestro vehículo. Todos los cambios se pueden salvar en el Memory Pak y cargarlos cuando lo necesitemos.



Al chocar contra los límites del circuito no volcamos nunca, pero sí lo haremos cuando nos topemos con alguna caja de dinamita.

Consola: NINTENDO 64
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: GTI
Programación: MIDWAY
Nº de jugadores: DE 1 A 2
Nº de fases: 6 CIRCUITOS
Niveles de dificultad: 1 NIVEL
Memoria: 64 MEGAS



GRÁFICOS: 84

El efecto general es bueno, pero los escenarios no son demasiado espectaculares y se aprecian algunos deslices técnicos como pixelaciones y popping. La velocidad, muy buena.

SONIDO: 85

Música salvaje de fondo y correctos efectos de motor, lástima que no sean más realistas.

JUGABILIDAD: 85

El control es muy sencillo y hacerse con los mandos de los coches es fácil, sin embargo no es demasiado emocionante saber que cuando choques te van a colocar automáticamente en tu sitio...

DIVERSIÓN: 84

Seis circuitos es una cifra bastante pobre aunque con cada vehículo hay que correrlos de manera diferente. Los puristas de la simulación se cansarán pronto.

VALORACIÓN: 85

Muy, pero que muy arcade, va a dejar indiferentes a los amantes de la simulación pura. Lleva al extremo las sensaciones arcade de modo que al chocar contra una pared el coche se recoloca, y al dar vueltas de campana apenas pierdes velocidad y menos aún la pista. Es un juego para correr, ganar dinero, mejorar el coche... en fin, la sencillez en sí misma. Lo que no digo que esté mal. Es un buen entretenimiento para los que quieran algo sencillo y rápido de aprender, pero que no está a la altura, ni gráfica ni jugable, de juegos similares.

ALTERNATIVAS:

La más clara y la más recomendable es «Top Gear Rally», un juego con premisas parecidas en cuanto a vehículos y pistas todoterreno, pero con una mayor sensación de realismo y más opciones de juego. Con más vidilla, vamos.

Novedades

PlayStation

Fogoso
temperamento

Breath of Fire III



La afluencia de títulos de rol a PlayStation está alcanzando unos niveles bastante aceptables. El último en llegar es, de momento, este «Breath of Fire III», que continúa la saga comenzada en SuperNintendo.

Su sistema de juego es el de un JDR tradicional, es decir, con combates por turnos al estilo «FF VII», en los que influyen el poder de ataque de cada componente del grupo, su defensa, inteligencia, agilidad, y, por supuesto, los hechizos, con varios efectos dependiendo del nivel alcanzado por nuestro personaje.

El argumento nos lleva por distintos parajes en los que vamos encontrándonos con enemigos que nos atacan cada dos nanosegundos, haciendo que nuestros viajes a la armería que está dos pueblos más arriba para comprar, por ejemplo, una espada con incrustaciones de rubíes y langosta (no las hay, pero nos hacía ilusión olvidar por un momento nuestro resentido alcance monetario) sean largos y duros como un discurso en alemán.

La costumbre se apodera de nuestros actos y matamos a los enemigos con asombroso desparpajo para el espectador, ganamos un

montón de experiencia, subimos varios niveles... pero la velocidad de desarrollo del argumento se hace lentísima debido a la inundación constante de enemigos.

Además de esto, hay que saber aguantar -olvidándose de las posibilidades técnicas de PlayStation- el "homenaje" a la serie que supone la representación de los personajes con sprites, casi inmóviles en los combates (o las espadas cortan en un radio de diez metros, o los

combatientes son tan rápidos que no los vemos acercarse a los enemigos), los "limpios" diseños de los escenarios 3D (no sabemos si se refieren a las 3 Dimensiones o a las 3 Décadas que parecen haber pasado desde su realización) y el haber dejado en versión original todos los diálogos, es decir, en inglés.

Sí, claro, el juego es muy adictivo y envolvente, engancha con su argumento y con la facilidad de los combates y puede tenerte durante seis horas metido en la algo escamosa piel del protagonista, pero por su realización técnica (basta con mirar las pantallas) da la sensación de ser un título de pretensiones menores. La verdad, esperábamos bastante más de un JDR de Capcom.

Javier Domínguez



En los combates -que se desarrollan al estilo habitual en los Juegos de Rol-, se nos ofrece también la posibilidad de dejar que lo consolo se ocupe del tema haciendo uso de ataques normales. ¡Vengo, dale!

Consola: PLAYSTATION
 Tipo: JDR
 Compañía: CAPCOM
 Programación: CAPCOM
 Nº de jugadores: 1
 Nº de fases: --
 Niveles de dificultad: --
 Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 76

Personajes y escenarios demasiado simples, que aunque cumplen su función perfectamente, quedan anticuados. Los efectos gráficos de las hechizas son las que mantienen un nivel algo más actual (na mucho más).

SONIDO: 79

Pueeee... tampoco se han lucido en este apartado. Alguien se ha ocupado de meter unos gritos para las cambates, pera las efectas y campasiciones na llegan al nivel de colidod acostumbrado.

JUGABILIDAD: 88

Un sistemo de menús muy práctico en los combates y un monejable personaje en las oldeos. Todo muy cloro y sin problemas... si sobes inglés.

DIVERSIÓN: 86

A la altura de la media en el género. Aparte del largo tiempo requerido poro finalizar el juego, hay pequeñas desafias de hobilid y algún que otro puzzle.

VALORACIÓN: 82

BOF. ¡Qué casualidad!, hasta las siglas de este juego indican desilusión. El último título de Capcom nos ha dejado extrañados por la poca atención técnica que parecen haberle dedicado, a pesar de que el potencial del juego, siendo la tercera parte de una afamada serie, era muy alto. Recomendado para roleros profesionales y para quienes no les importe la demacrada parte técnica, pues, en la jugabilidad, está a la altura de cualquier otro JDR.

ALTERNATIVAS:

Si la que te gusta es el combate par turnos, tienes lo gron opción de «FF VII» y, bueno, el yo antiguo y feote «Suikoden». Si te gusta el JDR en general, hozte con «Alundra», de momento el mejor Action RPG de PSX.

Magias de efectos espectaculares



La única virtud técnica de la que puede jactarse este «Breath of Fire III» son los efectos de los hechizos. En la pantalla de la izquierda vemos cómo uno de nuestros amados compañeros fríe a dos especie de trilobytes con un poderoso hechizo de fuego. A la derecha, los bocados de esta planta nos instan a curar al chaval.

Este nuevo Juego de Rol mantiene el nivel de adicción propio del género, si bien el apartado técnico resulta un tanto pobre.



Cómo podéis apreciar, los textos se mantienen fieles a su versión original y están en inglés.



Poro no sucumbir a la monotonía, Capcom ha incluido algunos jueguecillos secundarios, como éste de cortar el mayor número de troncos en 25 seg. No vamos mol, ¿eh?



A veces lo vida tamo derroteros inesperados. Quién nos ibo o decir o nasatras que un día íbamos a ocoar viéndonos las caras nada más y nada menos que con un galla de pelea...

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Salta, corre, nada... dispara!

Siguiendo la premisa básica de los "shoot'em up" 3D, este «Time to Kill» hereda de su antecesor un estilo de juego en el que prima la acción, donde la dificultad es condición imprescindible y donde la técnica y la estrategia se disponen como armas básicas ante la avalancha (y mal talante) de los enemigos. Es decir, que hemos cambiado el «Duke Nukem» subjetivo por un «Duke Nukem» en tercera persona, pero igualmente cargado de dificultades y básicamente con las mismas características de juego.

Obviamente, este «Time to Kill» nos ofrece un personaje dotado de animaciones y con más posibilidades, un Duke con una mayor personalidad si cabe.

Casi como si de Lara Croft se tratara, el nuevo Duke puede saltar y agarrarse a los salientes, puede trepar, puede saltar girando en el aire, puede nadar y bucear, puede activar interruptores y lleva una mochila capaz de guardar todo tipo de armas y objetos. No es tan dinámico como la señorita Croft, ni se mueve con la misma soltura, (algo que echaremos de menos si pretendemos enfocar el juego como una aventura de plataformas), pero este aspecto

se perdona al percatarnos de que en realidad se trata de una vuelta de tuerca más al género del "shoot'em up". Es decir, tendremos que usar las mismas tretas que en el «Duke Nukem» original: disparar sin cesar, asomarnos con cautela por las esquinas, movernos sin pausa de derecha a izquierda cuando nos disparen, dosificar las armas, buscar salas ocultas y memorizar los laberínticos mapeados que tendremos que recorrer en más de una ocasión.

El chulesco sentido del humor de Duke, sus armas y sus porcinos enemigos se mantienen intactos, ahora bien, van a cambiar los escenarios y, a la ciudad en guerra cargada de bares de alterne y cines porno, van a sucederle castillos medievales, foros romanos y calles del Far West. Empezaremos en el presente, pero deberemos encontrar los cristales que activen la máquina del tiempo.

Cada una de estas fases es casi como un juego en sí mismo por su longitud y dificultad, sus puzzles y sus trampas. De esta forma «Time to Kill» resulta ser un juego inmenso, vibrante y que sabe hacerse muy adictivo, pero debemos tener muy claro lo que es: un "shoot'em up" con grandes posibilidades, y no una mediocre aventura de acción en 3D.

Sonia Herranz



En este juego podremos ver a Duke buceando, saltando de plataforma en plataforma y e incluso colgándose de las repisas. Vamos, todo un aprendiz de Lara Croft.



El sentido del humor está presente en todo el juego y lo apreciaremos en las pantallas de carga y en los jocosos comentarios de Duke. Lástima que estén en inglés.



Duke contará con montones de armas a cual más demoledora y todas ellas podrán ser empleadas también en el modo para dos jugadores, uno contra otro.

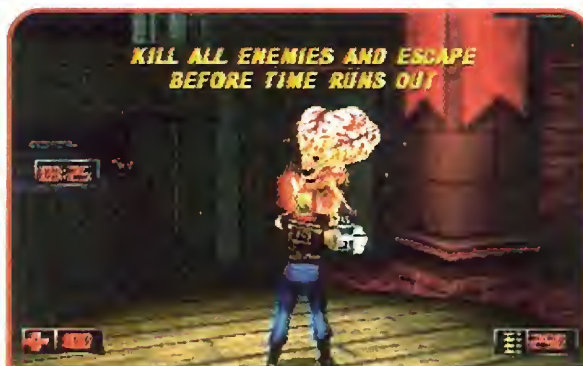
Duke puede usar distintos aparatos, además de armas. Por ejemplo, estas gafas de visión nocturna que convierten la pantalla en un bonito machón verde.



Podremos ver a Duke convertido en pistolero, en centurión romano, en caballero medieval... cada uno de los 5 escenarios nos llevará a "películas" diferentes.



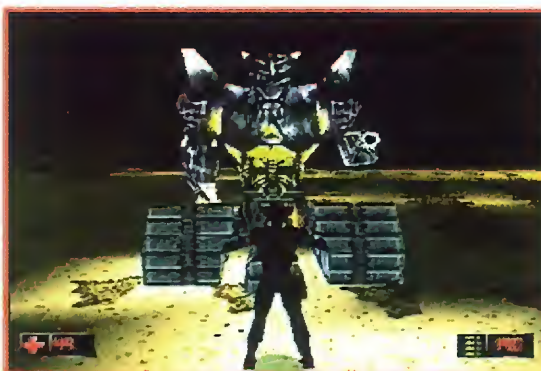
A pesar de su aspecto de aventura de acción, esta nueva aparición de Duke Nukem es ante todo un "shoot'em up" en el que no dejarás de disparar.



Podremos acceder a distintas fases de bonus, donde lo normal es que se nos ordene acabar con todos los enemigos que aparezcan en pantalla en un tiempo límite. Hay monstruos específicos para cada uno de estos niveles.

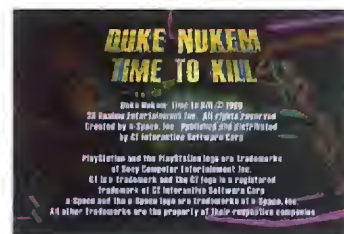


Uno de los botones superiores nos permite asumir una perspectiva subjetiva: Duke se hace transparente y podremos mover el punto de mira para apuntar con mayor precisión.



A lo largo del juego nos encontraremos con bestiales enemigos finales que pondrán a prueba tanto nuestra puntería como nuestra habilidad para esquivar ataques.

Consola: **PLAYSTATION**
 Tipo: **SHOOT'EM UP**
 Compañía: **GTI**
 Programación: **MIDWAY**
 Nº de jugadores: **1 ó 2**
 Nº de fases: **5 MUNDOS**
 Niveles de dificultad: **5**
 Memoria: **CD ROM**



GRÁFICOS: **89**

Les falta solidez y les sobran pixels, aunque los escenarios 3D son variados y ricos en detalles. ¿Las animaciones? bien.

SONIDO: **84**

Buenos en general, pero deberían haberse doblado los jocosos comentarios de Duke.

JUGABILIDAD: **90**

Es difícil hacerse con el control y en las primeras partidas te machacarán sin piedad. El control se mejora con la práctica, pero la dificultad del juego permanece intacta.

DIVERSIÓN: **90**

Su altísima dificultad desesperará a más de uno, pero no hay duda de que puede hacerse tremendamente adictivo.

VALORACIÓN: **89**

Este «Duke Nukem: Time to Kill» no es un «Duke Nukem» tal y como lo conocíamos, pero tampoco es un «Tomb Raider», aunque lo parezca. Es un híbrido que recoge elementos del "shoot'em up" y de la aventura de acción en 3D para fundirlos en un título que ofrece un sistema de juego particular. Pese a su apariencia de aventura en realidad su jugabilidad se orienta más hacia el «Duke Nukem» de toda la vida, es decir, que a pesar de que el protagonista puede realizar distintas acciones, el factor disparo prima ante cualquier otra consideración, lo cual se pone más de manifiesto aún en la opción para dos jugadores en un "uno contra uno". Un juego atractivo, duro, con mucha acción y plagado de detalles, pero con una dificultad endiablada.

ALTERNATIVAS:

Los «Tomb Raider» o el «Duke Nukem» de toda la vida: aventura pura o puro "shoot'em up". «Time to Kill» se sitúa entre ambos géneros y no acaba de llenarlos.

Novedades

PlayStation

La Reconquista de L.A.

Cuando una ciudad se ve invadida por el crimen, el pillaje y el caos total, las fuerzas de la ley se llevan las manos a la cabeza, se tiran de los pelos y se vuelven a poner el casco ante la interminable jornada de trabajo que les espera.

La ciudad en este caso es Los Angeles, y entre los que se tiran de los pelos está nuestro protagonista. Su misión radica, sencillamente, en devolver la tranquilidad a la ciudad, pero ésta está superpoblada de malas personas que no paran de dispararle con sus bestiales armas.

Nosotros iremos subidos en unos peculiares robots que podremos transformar en cualquier momento en otras no menos curiosas motos flotantes, abordo de las cuales deberemos hacer frente a innumerables vehículos y cañones enemigos, desquiciadamente aptos para el combate urbano.

Además, disponemos de un eficiente radar que nos indica

cada pequeña vicisitud del mapa, dejándonos muy claro, por medio de símbolos y colores, por dónde está más accesible el asunto.

El director de cotarros policiales nos irá asignando diferentes cometidos dentro de la grandiosa e inalcanzable misión inicial, de manera que deberemos cargarnos ciertos generadores, escoltar a un grupito de civiles que no quieren saber nada del tema hasta estar en un lugar seguro, o escapar porque va a explotar un depósito de combustible que va a pegar un "pedo que pa' qué".

Momentos de relativa tranquilidad y otros de esquizofrenia terminal se alternan sin tregua ante el sufrido jugador, el cual se suele ver absolutamente superado ante el oscuro panorama que se le



presenta cada vez que accede a una nueva área del mapeado. Esta notable desventaja se debe a la gran movilidad de los enemigos, que, aunque siempre salen de los mismos lugares (¡menos mal!), tienen una velocidad de disparo comparable a la nuestra, y encima ellos no tienen que estar pendientes de la munición.

«Future Cop» es, en conjunto, un "shoot'em up" bastante

adictivo que ofrece considerables cotas de diversión (sobre todo en los modos para dos jugadores) y que posee un notable nivel de calidad tanto en el diseño 3D de los decorados como en el movimiento de los personajes, lo que le convierte una gran opción dentro de su género.

No te sorprenderá técnicamente, pero la acción, las explosiones y la tensión están garantizadas.

Javier Domínguez





Cada uno de los misioneros es presentado por un vídeo de considerable duración, en el que se nos informa de los objetivos o cumplir. El juego odquiere, de esto formo, un ligero toque estrotrégico.



El mopo, tonto en el modo arcade como en botollo, es una de nuestras mejores armas. En él se pueden observar todos los enemigos, oscensores, reforzadores...



La tensión que se olconzo en muchos momentos del juego es increíble. Te vendrán enemigos por todos lados y realmente no sobrás a quién disparar. Si juegas con lo ayudo de un omigo, lo dificultad disminuye y se multiplico la diversión.

Con o contra un amigo

La posibilidad de jugar con un compañero en «Future Cop» se extiende a los dos modos de juego principales, es decir, que podremos jugar cooperativamente en el modo arcade (no sabéis lo que se agradece), o batirnos el cobre en el modo batalla, consistente en conquistar la bien defendida base del enemigo.



Acción a raudales, disparos ininterrumpidos, explosiones constantes... esto es «Future Cop».



Con-sola: **PLAYSTATION**
Tipo: **SHOOT'EM UP**
Compañía: **EA**
Programación: **EA**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Nº de fases: **N. D.**
Niveles de dificultad: **3**
Memoria: **CD ROM**



GRÁFICOS: **84**

Ni feos, ni bonitos, más bien funcionales, aunque los cámaros nos siguen o lo perfección por los logrados escenarios tridimensionales. Movimiento correcto.

SONIDO: **86**

Lo banda sonora es, cómo no, dance con dejes futuristas. Los efectos son buenos en cuanto a explosiones, y las voces, aunque inteligibles, lo dicen todo en inglés.

JUGABILIDAD: **86**

Los controles no son sencillos, pero lo versatilidad del robot lo exige. Dificultad y desesperación en alza según avanzas.

DIVERSIÓN: **89**

Lo que se desprende de un juego de acción sin límites. El modo orcode exige un tesón poco común, pero se deja jugar. El modo batollo, por su porte, olconzo el máximo de diversión cuando participan dos jugadores.

VALORACIÓN: **87**

Si «Future Cop» en un principio no atrae excesivamente por sus gráficos, (de calidad pero algo fríos) la mecánica convence desde el primer momento y termina por enganchar por su trepidante acción. Aunque no tiene ningún atributo técnico especial, destaca entre sus competidores por sus dos modos de juego, que proponen estrategias muy diferenciadas y que aseguran la diversión. Además, si tenéis dos mandos y un compañero, podéis considerarlo un juego de larga duración, ya que no habrá día que no os retéis a una batallita.

ALTERNATIVAS:

«Assault» lo supera en espectacularidad y desarrollo, aunque no en duración. «Future Cop» ofrece, además, ciertos detalles de estrategia, factor difícil de encontrar en un "shoot'em up".

cruis'n WORLD

De paseo por el mundo

En su día, «Cruis'n USA» fue el primer juego que utilizó la tecnología 64 bits, obteniendo un éxito considerable en su versión arcade, pero sin llegar a impresionar tal y como habían prodigado a los cuatro vientos sus creadores.

La versión doméstica corrió la misma suerte y, aunque se introdujeron algunas novedades, no superó la prueba del algodón. Ahora llega su secuela y, como esperábamos, presenta más de lo mismo con una realización técnica semejante y un apartado gráfico remozado.

Su principal mejora reside en el considerable aumento de la sensación de velocidad, alcanzando esta vez el frenético ritmo exigido para este tipo de juegos.

La oferta de vehículos también se ha disparado respecto a su antecesor, alcanzando ahora un total de 12. Este amplio abanico incluye veloces deportivos -plagiando descaradamente modelos reales-, un robusto camión, un transporte militar, el clásico escarabajo y un manejable triciclo.

Su control es lo más arcade que os podáis imaginar, hasta el punto de que podremos poner el coche sobre dos ruedas o elevar el morro para realizar un salto al colisionar

con otro vehículo.

Las carreras, como el propio título indica, tienen lugar en distintos países del mundo, contando cada uno de ellos con una melodía característica de la zona -en México podremos oír un ranchera en castellano-. En total son 13 los exóticos lugares que podremos visitar, que de una u otra manera se encuentran salpicados con algunos toques de humor. Por ejemplo, en Rusia podremos ver cómo la avioneta que aterrizó en la Plaza Roja de Moscú sobrevuela nuestras cabezas.

Por lo demás, no faltan las típicas opciones "made in Nintendo", como puedan ser el modo multijugador -donde la diversión se dispara proporcionalmente a la división de la pantalla- o la compatibilidad con el Rumble Pak.

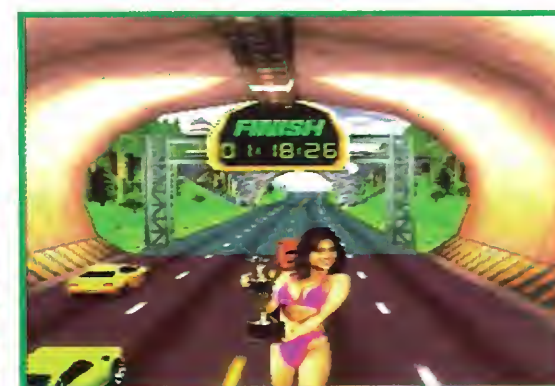
«Cruis'n World», en definitiva, no pasa de ser un cartucho correcto creado con la única pretensión de hacerte pasar un rato entretenido. Lo consigue, pero sin ofrecer ningún tipo de alardes, ni técnicos ni jugables.



En total serán 13 los países de todo el mundo que se nos invitará a recorrer con nuestros vehículos y donde encontraremos los elementos más significativos de cada uno de ellos.



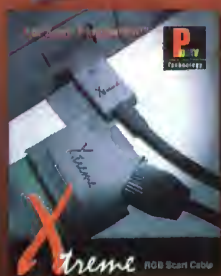
El estilo de conducción es puramente arcade, e incluso se nos permitirá poner nuestro coche sobre dos ruedas.



Una linda jovencita japonesa se encargará de distraernos en la ceremonia de entrega de premios. Ni que decir tiene que tan sólo nos entregará la copa. Una lástima.



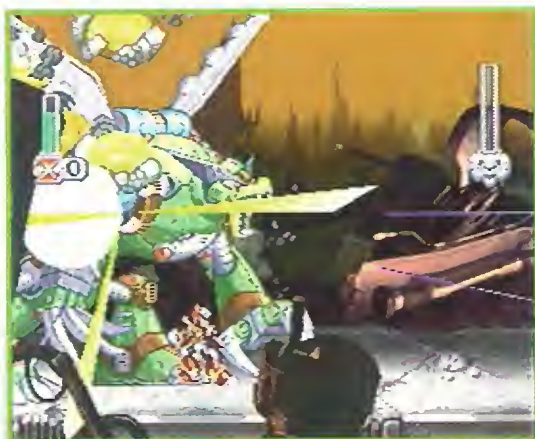
Xtreme™



Distribuido por: 3 G games s.l.
 Distribución de videojuegos, consolas y accesorios.
 c. Fernán González, 37 - 6º E - 28009 Madrid
 Tel.: 91 551 00 04 - Fax: 91 504 09 70
 e-mail: 3ggames@iwn.it

Megaman X4

Recuerdos del futuro



Ocho supervillanos, cada uno con su fase de decorados exclusivos, "amenizarán" el juego.

Si acabáis de leer el comentario de «Megaman Legends», olvidadlo rápidamente para no armaros el lío padre, vaciad el cerebro, haced un reset.

Empezaremos por decir que sí, que este es otro juego de Megaman completamente diferente, y que los nintenderos de pro estarán ya más que familiarizados con el sistema de juego que propone este título protagonizado por el personaje que inició su andadura en NES aproximadamente en el año de Maricastaña A. de C.

La mayor novedad de este "shoot'em up" la encontramos en la inclusión de un nuevo protagonista llamado Zero. Este señor de larga cabellera es un artista del mandoble que, con su espada, dará una nueva dimensión al juego.

Jugar con Megaman o con Zero será una decisión que tomaremos al comenzar la partida y que no podremos cambiar, así que será mejor que nos pensemos dos veces si preferimos ir por ahí a base de disparos o se nos antoja más honorable el "cuelpo a cuelpo" estilo japonés.

Así, nos encontramos con que el

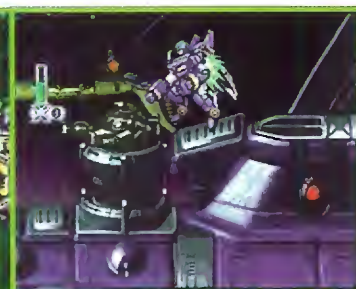
juego no termina al acabarlo con un personaje, sino que nos quedan otras tantas largas tardes para disfrutarlo con el protagonista no utilizado.

Por lo demás, todo vuelve al principio de los tiempos: Megaman vuelve a ser sprite, todos sus archienemigos también, y las plataformas vuelven a adueñarse del decorado 2D; desarrollo arcade con mucho scroll horizontal (aunque a veces haya que trepar por alguna pared), muchos e irritantes enemigos, diferentes armas y... una dificultad del demonio.

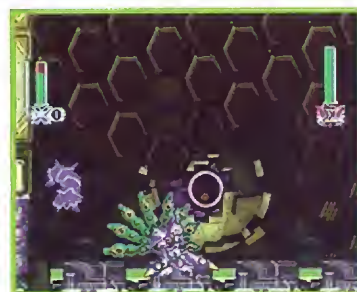
Menos mal que «Megaman X4» deja elegir la fase en la que queremos morir, digo luchar, con lo que siempre tendremos la refrescante, aunque algo humillante, opción de desistir en un nivel para probar suerte en otro más accesible.

Aún con esta dificultad, gráficos, sonido y desarrollo están en este juego a la altura del héroe de Capcom.

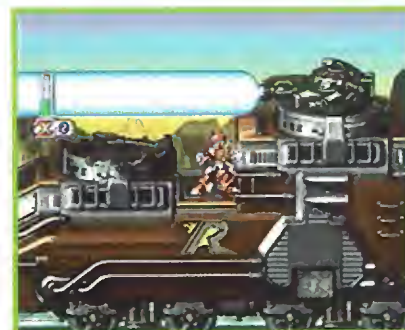
Un título que nos da la oportunidad de jugar en PlayStation con un Megaman de look antiguo pero tan adictivo y duradero como siempre.



Lo más destacado de este ejuego es podremos afrontarlo con megaman y sus pistola o con Zero y su espada.



También debéis probar la velocidad de estas motos. El scroll lateral dificulta horrosamente esta vertiginosa fase.





Mr Domino

Una vez provoquemos que las fichas caigan, se desencadenarán reacciones de lo más pintorescas que se nos mostrarán mediante escenas de animación.



La relación causa-efecto

De vez en cuando, y misteriosamente, llegan al mercado títulos con una considerable originalidad, que despiertan el interés general sólo por saber cómo diantres se juega a eso. Las enigmáticas pantallas de «Mr. Domino» que os ofrecemos sólo os dejarán suponer que hay que tirar unas fichas de dominó... lo que sigáis suponiendo, casi seguro que será erróneo, así que será mejor que intentemos explicároslo.

Dentro de los tridimensionales escenarios con vista isométrica, que sólo cambia durante las animaciones, manejamos durante un tiempo limitado una ficha de dominó que no puede retroceder, aunque sí acelerar y frenar, y que sólo avanza hacia adelante y en diagonal, como un inseguro peón de ajedrez. Con la misma inseguridad, vamos intentando

vislumbrar los obstáculos, potenciadores e interruptores que encontramos por las pistas, mientras decidimos si el lugar por el que estamos pasando es el sitio ideal para dar comienzo a la caída de fichas que provocarán reacciones en cadena de lo más inesperado.

Para dar por terminada una fase, deberemos pulsar todos los interruptores que se encuentren en ella, para lo cual deberemos tirarles una ficha encima. Cuando consigamos hacerlo, veremos el resultado, y por fin comprenderemos porqué había algunas baldosas que brillaban.: esas baldosas permiten saber el punto en el que caerá, estallará o aparecerá... algo; más claro, el punto en el que debemos comenzar otra fila de fichas, para poder encadenar de un sólo empujón dos o más efectos de dos o más

interruptores. ¿Queda claro? No, ¿verdad? Bueno, no importa, lo que importa es que «Mr. Domino» es un divertido juego de inteligencia, tiene una alta calidad gráfica, hace reír con su tributo al absurdo y engancha a cualquiera una vez se ha comprendido la mecánica de juego. Pero, ojo, sólo tiene seis niveles, con lo que se contradice a sí mismo, ya que al ser un juego para hábiles de nacimiento, éstos se lo terminarán en un santiamén.

De todas formas, aunque sólo sea por su originalidad y simpatía, es un juego interesante. Corto, pero interesante.



Terminar un nivel no lo es todo en la vida, también deberemos hacerlo con la máxima puntuación posible, si es que queremos llegar a ser los "Best in the world".



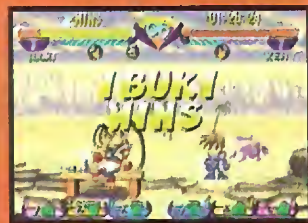
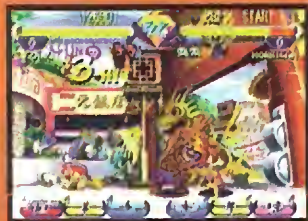
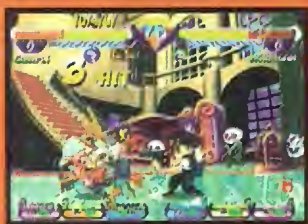
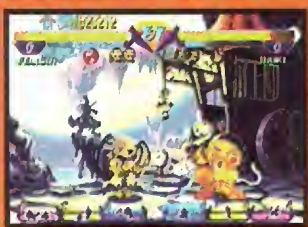
El humor de «Mr. Dominó» es algo retorcido: activamos un interruptor, la chica se queda en ropa interior, el oso se pone cardíaco, y se cae. Pues así, todo.



De verdad, algunas cosas son "demasiado pal body", en medio de una ciudad con un montón de gente, activamos un interruptor, y aparece un tanque haciendo el bestia.



A un paso de la locura Pocket Fighters



Una vez que dejemos de reírnos con cualquier tontería, deberemos seguir jugando para coger todos los detalles... como el que ve das veces una película. Capcom ha incluido a Megaman «Legends» y «X4», Jill Valentine de «Resident Evil», y a Rolento de «Final Fight». Y hay más.

Mirándolo fríamente, «Pocket Fighters» podría parecer un simple juego de lucha en 2D que contiene sólo doce luchadores, todos ellos (menos Tabasa, que es una bruja), conocidos por sus apariciones en anteriores juegos de Capcom. En cuanto a gráficos, no es demasiado espectacular, aunque sí resulta gracioso el diseño infantil de los luchadores y las rayantes situaciones que podemos ver en cada uno de los escenarios (¿quién se querría perder a M. Bison montando en un ridículo trineo, o a los malos de «Final Fight» en torno a una bien provista mesa, dando buena cuenta de las viandas que, con resignación, en ella reposan?).

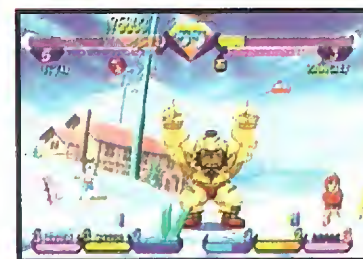
Pero cuando toca hablar de su desarrollo... la cosa hay que tomársela muy en serio. Y es que, aunque -o porque- los controles se han reducido a 4 botones, e incluso los golpes especiales se han simplificado a "Ha-do-kens" y "Sho-ryu-kens" (oremos porque se escriba así), la jugabilidad del título es intachable.

Desde el principio -al nivel 2 de dificultad de los 8 disponibles- podemos abordar a los menguados enemigos con ciertas posibilidades de triunfo, y una vez dominemos los movimientos de nuestro

elegido, podremos realizar los combos más locos (por no decir absurdos) de la historia.

Por si fueran pocas virtudes, junto a los modos de juego arcade, versus, carrera -una especie de survival y time attack mezclados- y entrenamiento, encontramos otro en el que el jugador se hace "tutor" de uno de los luchadores, de manera que nos encargamos de definir su manera de luchar y lo enfrentamos a los rivales que consideremos accesibles, para ir ganando habilidades. Así, la durabilidad del juego aumenta de forma considerable, ya que siempre tendremos la oportunidad de enfrentar a nuestro luchador al de nuestra hermana (quien seguramente habrá elegido a Tabasa) y apostarnos un plato de patatas fritas en un demencial combate en el que no podremos controlar a nuestro protegido.

«Pocket Fighters» crea un nuevo papel de entrenador, hace que nos partamos los ijares de risa con sus combos y, además, tiene la misma emoción en los combates que cualquier otro título de lucha "serio". Si tuviese más luchadores, se habría ganado una calificación de escándalo, y besos, y abrazos... Como decíamos, un juego para tomárselo muy en serio.



Capcom ha conseguido unas caricaturas prodigiosas. Si no sois capaces de reír con el careto de Zangief, es que os duele algo.



No sabemos si Lei-Lei hace algún daño a Ryu convirtiéndose en "oso panda sobre balón de playa", pero curioso sí que queda.



Nintendo®

Acción

ESTE MES, LLÉVATE GRATIS
CON NINTENDO ACCIÓN UN

YA A LA
VENTA

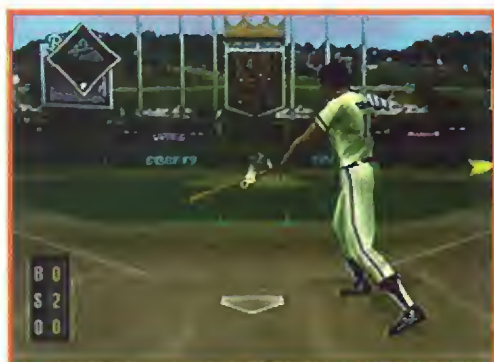
LIBRO CON
TODOS LOS
TRUCOS DE
«BANJO
KAZOOIE»



Hobby Press

Especial ECTS 98 • V-Rally '99 • Turok 2 • Game Boy Color • 1080° • Mission:Impossible

ALL STAR BASEBALL 99



En los límites de la realidad.

Si después del empacho futbolístico que ha propiciado el mundial buscas un simulador deportivo distinto, con un apartado técnico insuperable y gráficamente alucinante, debes tener en cuenta que «All Star Baseball 99», aparte de tener la licencia oficial de la liga de béisbol americana, cuenta con los comentaristas de mayor éxito en EE.UU. y presenta todos los equipos y estadios del circuito profesional.

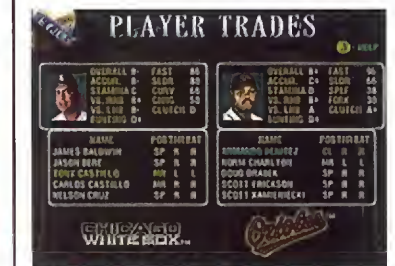
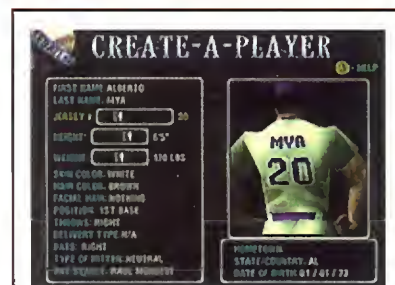
Su magnífica ambientación no olvida detalles como el típico organillo que suena durante las entradas, los berridos del vociferante público y las distintas reacciones de los deportistas y de los árbitros. Este lujo de detalles encuentra su culminación en la construcción y animación de los pitchers, catchers, bateadores, bases y demás integrantes de los equipos, puesto que el modo alta resolución permite apreciar incluso los lunares del deportista en cuestión.

Lo cierto es que resulta muy difícil enfrentarse a un título deportivo que goza de escasa popularidad en nuestro país, a pesar de que los

gráficos y las animaciones de los jugadores de «All Star Baseball» son, creednos, de lo más realista que se ha visto nunca en una consola. Y sobre todo es difícil porque ni este deporte es conocido es su verdadera magnitud ni somos lo suficientemente fanáticos como para seguir la temporada estadounidense de principio a fin.

Así las cosas, de poco nos sirve conocer el promedio de bateo de los jugadores -gracias a la base de datos que incluye el cartucho-, los estadios en los que se juega o el número de equipos que compiten por alzarse con el campeonato -ambos rondan la treintena-.

En definitiva, «All Star Baseball 99» posiblemente no alcanzará el éxito que se merece debido a la falta de afición que existe hacia este deporte en nuestro país, pero sin duda, calidad tiene para dar y tomar. Un juego... si te gusta el béisbol.



Opciones a la carta

El jugoso abanico de opciones nos permitirá crear nuestros propios "cracks", seleccionar el estadio o consultar el fabuloso álbum de cromos de los jugadores y sus promedios de bateo.



Deberíais ver a estos deportistas en movimiento: las animaciones son, sencillamente, increíbles y parecen personas reales.



Un elevado número de cámaras nos proporcionará siempre el ángulo deseado para seguir el desarrollo de los partidos.

Analogico... digital... o Mad Catz

el nuevo volante, analogico y digital

...efecto realidad



<http://www.madcatz.com>

Compatible con todos los juegos...

Servicio de asistencia telefónica,
via e-mail y on-line.



- El único volante con licencia Sony
- El único compatible con todos los juegos Playstation

Distribuido por: 3 G games, S.L.
distribucion videojuegos, consolas y accesorios
c/ Fernán González, 37 - 6º E 28009 Madrid
Tel. 91.5510004 - Fax 91.5040930

Kit completo de pedales



Waiialae



Curiosamente, el primer simulador de golf para N64 no está protagonizado por Mario ni por ninguno de los personajes habituales de la familia Nintendo, ni siquiera hace concesiones o lo jugabilidad: es un simulador puro y duro.

Golf para profesionales

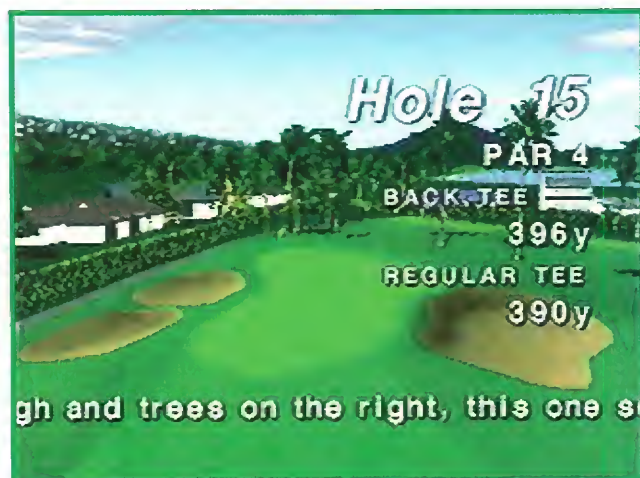
Preparaos, porque este título de golf para N64 viene cargado de un montón de detalles pensados especialmente para los jugadores, digamos, más... profesionales y concienzudos.

No es que no se nos vaya a permitir jugar si no tenemos un buen handicap, lo que ocurre es que, por su palpable vocación de simulador puro, en «Waiialae Country Club» vamos a tener que hacerle frente a un sinnúmero de aspectos que intervienen en los partidos reales: vientos racheados con cambios inesperados, el cálculo a ojo de la distancia que recorrerá la bola (no hay posibles referencias en los indicadores a la hora de tirar), la elección del palo en las situaciones más difíciles (entonces el caddie, prudentemente, guarda silencio) y hasta tendremos que preocuparnos de posicionar correctamente los pies. Todo muy técnico, vamos.

El apartado gráfico no pasa de regular y, a pesar de que los jugadores y el campo ofrecen un aspecto muy realista, las escasas variaciones gráficas entre

los hoyos y la notable brusquedad de los movimientos de los golfistas, hacen que la primera buena impresión inicial vaya quedándose diluida.

Entre las virtudes de este juego encontramos seis modos de competición, efectos de sonido bastante realistas (con comentarista inglés incluido) y la posibilidad de jugar acompañado. Pero, sin duda, el mayor atractivo de este cartucho radica en que es el primer y único simulador de golf para N64, por lo que quienes disfruten del noble arte de meter la pelotita en el hoyo encontrarán un juego que, si bien no alcanza excesivas cotas de calidad ni en sus aspectos técnicos ni jugables, al menos puede presumir de ser un simulador con todas las de la ley.



Antes de comenzar cada hoyo nos informarán (en inglés) sobre las ventajas de utilizar tal o cual palo, de aprovechar la caída del green hacia lo derecho, nos contarán si hoy arbolitos u otros obstáculos... Pero golfistas serios, señores.



El juego ofrece seis modos de juego, los cuales podrán ser jugados por varios participantes alternativamente.



All Star
Tennis
99

Kobe Bryant in

NBA
COURTSIDE


Waialae
Country Club
TRUE GOLF CLASSICS



www.nintendo.es

WAVE RACE

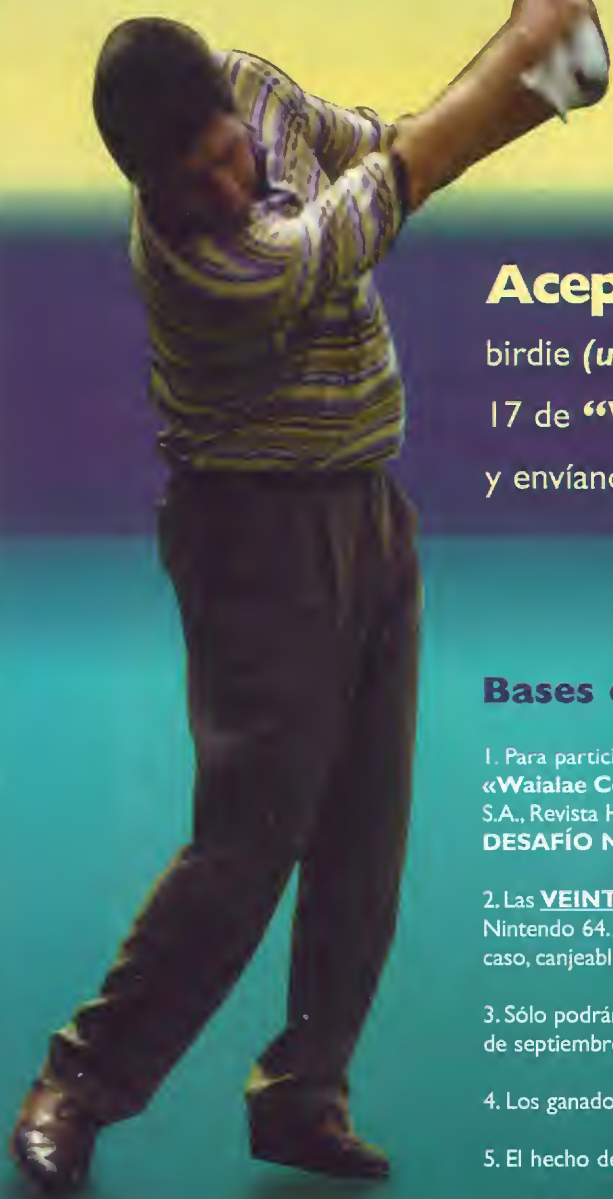
1080
Ten Eighty
SNOWBOARDING

INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER 98

DESAFÍO NINTENDO SPORTS

Nintendo® y **José M^a Olazábal**

desafían a los mejores jugadores de Golf de **Nintendo 64.**



Nintendo patrocinó el torneo Aravell Golf de Andorra.

Acepta el reto. Consigue un birdie (*un golpe bajo par*) en el hoyo 17 de **“Waialae Country Club”** y envíanos una foto de la pantalla.

Las **25 primeras** fotos serán premiadas con un cartucho de **«F-I World Grand Prix»** para **Nintendo 64.** Además habrá una fantástica camiseta de **Nintendo** para todos los que nos envíen la foto del birdie.

Bases del concurso:

1. Para participar en el concurso tenéis que conseguir un **birdie en el hoyo 17 (golpe bajo par)** en el juego **«Waialae Country Club»**, y enviarnos una foto de la pantalla, junto con el cupón de participación a Hobby Press, S.A., Revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: **DESAFÍO NINTENDO (Hobby Consolas)**
2. Las **VEINTICINCO** primeras fotos recibidas serán premiadas con un cartucho de «F-I World Grand Prix» para Nintendo 64. A todos los participantes se les premiará con una camiseta de Nintendo. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre los días 25 de septiembre y 30 de diciembre de 1998.
4. Los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: **NINTENDO ESPAÑA** y **HOBBY PRESS, S.A.**



Olazábal con Nintendo 64



NINTENDO⁶⁴



PAL VERSION

Nintendo



Designed for the
N64 Rumble Pak



1 - 4 Spieler/
Abwechselnd

Waialae Country Club

TRUE GOLF CLASSICS



NINTENDO⁶⁴



PAL VERSION

Nintendo

Consigue uno de
los 25 juegos de
«F-1 World
Grand Prix»
que sorteamos.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

C. Postal:

Teléfono:

Listas de éxitos

Game Boy

- 1 (1) - V-Rally
- 2 (1) - Wario Land 2
- 3 (R) - ISS
- 4 (5) - King of Fighters'96
- 5 (4) - Turok

8 bits

Nintendo 64



F-1 World Grand Prix es uno de los bombazos con los que Nintendo quiere premiar a sus usuarios y se coloca en dura competencia con Mario 64 y Banjo-Kazooie.

- 1 (2) - Banjo-Kazooie
- 2 (1) - Mario 64
- 3 (N) - F-1 World Grand Prix
- 4 (2) - Goldeneye
- 5 (4) - Mission: Impossible
- 6 (N) - ISS'98
- 7 (5) - Forsaken
- 8 (6) - Mortal Kombat 4
- 9 (8) - NBA Courtside
- 10 (7) - Quake
- 11 (6) - Mario Kart 64
- 12 (13) - WWW Warzone
- 13 (11) - Wetrix
- 14 (10) - Diddy Kong Racing
- 15 (R) - Fighters Destiny

64 bits

Más vale que empecéis a ahorrar por que hay tantas novedades de calidad, tantos lanzamientos que merecen la pena que como no espabiléis no vais a llegar a todos. Podéis alucinar desde ya con la maravilla de Nintendo «F-1 World Grand Prix», o con el no menos genial «ISS'98» para N64 y PlayStation. La lista sigue: «Medieval», «Deep Fear», «All Star Tennis», «Duke Nukem Time to Kill»...

PSX-Platinum



- 1 (4) - Resident Evil
- 2 (7) - ISS Pro
- 3 (9) - V-Rally
- 4 (1) - Tekken 2
- 5 (3) - Tomb Raider
- 6 (2) - Jungla de Cristal
- 7 (5) - Soul Blade
- 8 (11) - Command & Conquers
- 9 (6) - Formula 1'97
- 10 (8) - Alien Trilogy
- 11 (10) - Rayman
- 12 (R) - Porsche Challenge
- 13 (N) - Int. Track & Field
- 14 (13) - Micromachines V3
- 15 (R) - Destruction Derby 2

32 bits

Sega Saturn

- 1 (R) - Panzer Dragoon Saga
- 2 (4) - Shining Force III
- 3 (N) - Deep Fear
- 4 (2) - Resident Evil
- 5 (3) - Burning Rangers
- 6 (5) - Quake
- 7 (6) - House of the Dead
- 8 (7) - Tomb Raider
- 9 (11) - Bust A Move 3
- 10 (8) - World League Soccer
- 11 (9) - Sega Touring Car
- 12 (8) - Fighters MegaMix
- 13 (12) - Duke Nukem 3D
- 14 (R) - Sonic R
- 15 (N) - Street Fighter Collection

PlayStation



- 1 (2) - Tekken 3
- 2 (1) - Resident Evil 2
- 3 (R) - Gran Turismo
- 4 (5) - Colin McRae Rally
- 5 (N) - Medieval
- 6 (4) - Final Fantasy VII
- 7 (N) - ISS'98
- 8 (7) - Mortal Kombat 4
- 9 (6) - Dead or Alive
- 10 (N) - Moto Racer 2
- 11 (12) - Alundra
- 12 (N) - All Star Tennis'98
- 13 (10) - Heart of Darkness
- 14 (13) - Forsaken
- 15 (N) - Duke Nukem Time to Kill

32 bits

LX4 TREMOR 2.990

TURBO 64 4.990

RACER LEADER 32/64 11.990

CRUISING WORLD 8.990

BUST A MOVE 2 9.990

FORMULA 1 POLE POSITION 10.990

GT 64 10.990

SHOWBOARD KIDS 11.490

SPACE CIRCUS 9.990

VIRTUAL CHESS 11.990

WAIALAE COUNTRY C GOLF 9.990

WAR ZONE 9.990

WAR ZONE 9.990

WAR ZONE 9.990

WAR ZONE 9.990

WAR ZONE 9.990

WAR ZONE 9.990

WAR ZONE 9.990

WAR ZONE 9.990

RESCUE SATURN STICK 4.990

CONTROL PAD 2.990

DUKE NUKEM 7.990

HEXEN 4.990

MA. K. TRILOGY 6.490

NBA ACTION 98 8.990

NHL 98 8.990

QUAKE 7.990

SHINING F. 3 9.490

STREET FIGHTER COLLECTION 7.490

WINTER HEAT 8.990

WINTER HEAT 8.990

WINTER HEAT 8.990

WINTER HEAT 8.990

WINTER HEAT 8.990

WINTER HEAT 8.990

WINTER HEAT 8.990

WINTER HEAT 8.990

DEEP FEAR 9.990

NOVEDAD

AREA 51 3.990

BUST A MOVE 3 8.990

COURIER CRISIS 8.990

DEF CON 5 3.990

DOOM 3.990

DOOM 3.990

DOOM 3.990

DOOM 3.990

DOOM 3.990

DOOM 3.990

DOOM 3.990

DOOM 3.990

DOOM 3.990

DOOM 3.990

DOOM 3.990

DOOM 3.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 8.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

GAME BOY 12.990

WALT DISNEY
CONCURSO CONCURSO CONCURSO

PARTICIPA Y GANA

Llega a PlayStation uno de los juegos más terroríficamente divertidos de la historia. Y como sabemos que te gustan las emociones fuertes, te proponemos que participes en este concurso y te lleves estos premios de miedoooo...



Prueba 1: La transformación

Nuestro héroe, Sir Daniel ha sufrido una misteriosa mutación ¿sabrías decirnos qué tres cosas han cambiado?

Prueba 2: El brebaje de letras

En esta sopa de letras hay escondidos ocho nombres de armas medievales ¿podrías localizarlas?

H	A	C	H	A	M	J	E
K	Y	H	B	V	A	K	S
R	A	E	C	W	Z	N	Q
B	P	O	A	S	O	K	U
Z	X	C	V	G	H	M	E
E	S	P	A	D	A	Q	L
O	D	U	C	S	E	L	E
O	D	F	G	J	Y	E	T
W	Ñ	J	A	N	U	R	O
A	E	T	O	R	R	A	G
G	A	R	G	O	L	A	M



PREMIOS... DE MIEDO!!

**30 Juegos de Medieval
para PlayStation,
30 bolsas de PlayStation
y 30 Memory Card**

Prueba 3: La palabra oculta

Esta misteriosa palabra oculta el nombre de la compañía que ha desarrollado este juego ¿sabes a cuál nos referimos?

ULIMENIML



Prueba 4: El intruso

En una de estas pantallas se ha introducido un personaje de otro juego ¿en cuál de ellas está?

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO MEDIEVIL.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán treinta y sus remitentes serán premiados, cada uno, con un juego de Medieval para consola PlayStation, un Memory Card y una bolsa de PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el los días 25 de septiembre y 30 de octubre de 1998.
4. Los nombres de los ganadores se publicarán en el número de diciembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre PEDRO
Apellidos RUIZ ACEVEDO
Dirección C/ LARGA N°28
Localidad Bollullos de la Mitación Código Postal 41110
Provincia SEVILLA Teléfono 5765177
Prueba 1 El pelo, la espada y el hombro
Prueba 2 hacha, mazo, espada, garrote
Prueba 3 MILLENIUM
Prueba 4 DOS



Trucos

Spawn the Eternal

PLAYSTATION

Todos los códigos que a continuación te proponemos, que no son precisamente pocos, debes introducirlos con el juego pausado y estando en plena lucha. Sin duda te serán de gran ayuda para cumplir tu misión y, sobre todo, para divertirte.



- Pasar de nivel:

Avanzar de nivel con este truco te resultará la cosa más sencilla del mundo. Cuando estés cansado y no sepas por donde ir pausa y pulsa TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO mientras presionas L1 + R1 + L2 + R2.

- Invencible:

Las cosas serán mucho más fáciles cuando actives este truco porque nada ni nadie podrá acabar contigo. Con el juego pausado mantén presionados los botones L1 + R1 y pulsa TRIANGULO, TRIANGULO, X, X, CUADRADO, CIRCULO.

- Invisible:

Activando este truco serás medio transparente. Pulsa CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, X mientras presionas L1 + R1.

- Todos los bonus:

Este código te permitirá acceder a todas las fases de bonus. Pulsa TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, X, TRIANGULO, X mientras mantienes L2 + R2.

- Poderes:

Si lo que te hemos ofrecido hasta ahora no te parece suficiente, con este te harás con todos los poderes de golpe. No está mal. Pulsa X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO manteniendo L2 + R2.

- Subir un nivel de aptitudes psíquicas:

Mantén pulsados L1 + R1 mientras presionas X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO.

- Subir un nivel de aptitudes mágicas:

En este caso pulsa TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO mientras presionas L1 + R1.

Cool Boarders 2

PLAYSTATION

- Modo espejo:

Este no es precisamente un truco de los fáciles porque para acceder a él tendrás que poder escoger todas las pistas por méritos propios. Cuando lo hayas conseguido pulsa R1+CIRCULO en el modo de juego "Free Ride". Ya sabes, con un poco de esfuerzo, puedes doblar el número de circuitos de tu juego.

Robotron 64

NINTENDO 64

- Los mejores trucos:

En este juego no es sólo importante tu habilidad y rapidez de movimientos, también el tener un buen disparo puede salvarte de muchos apuros. Todos los trucos que te proponemos a continuación se introducen una vez comienza un nivel (sin pausar el juego) y al acabarlo desaparecen así que tienes que volver a activarlo en el siguiente. Te aconsejamos que primero introduzcas el de el escudo para tener más libertad al cargar cualquiera de los otros.



- Lanzallamas: ABAJO, DCHA., ABAJO, DCHA., DCHA.-C.

- Cuatro disparos: ABAJO, ABAJO, ARRIBA, DCHA.-C.

- Tres disparos: DCHA., DCHA., IZQ.-C, ABAJO-C.

- Dos disparos: ARRIBA, ARRIBA-C, ARRIBA, ARRIBA-C.

- Spray: ARRIBA, ABAJO, DCHA.-C, IZQ.-C.

- Escudo: ABAJO, IZQ., IZQ.-C, DCHA.-C.

- Velocidad: IZQ., IZQ., DCHA., DCHA., ARRIBA-C.

Warhammer: Dark Omen

PLAYSTATION

- Elección de nivel:

En la pantalla del menú principal selecciona opciones e introduce este código para acceder a un nivel concreto. Cada vez que lo pulses avanzará un nivel dentro de la pantalla que te anuncia que el truco se ha puesto en marcha.

Saltar de nivel: R2, R1, L2, R2, R1, R2



- Muchos más:

Para activar los siguientes trucos debes pulsar SELECT en la pantalla "Deployment" para entrar en un sub menú, y desde él activar los trucos. Si el truco funciona un cartel te lo hará saber.

Pasar batalla: R1, R1, L2, L2, R1, R2

Dinero extra: R1, L1, R1, L2, R1, R2

Toque de muerte: R1, L1, R2, R2, R1, R1

Cabezas pequeñas: L2, L2, L2, L2, R1, R2

Seleccionar a tu oponente: L2, L2, R2, L2, R1, R1

Reload: R2, R1, R2, R1, L2, R1



Shellshock

PLAYSTATION



- Lo mejorcito:

Con este truco podrás acceder a cualquier nivel, a las secuencias de video y a muchas cosas más desde un nuevo menú de opciones. Para ponerlo en marcha tienes que esperar a la pantalla del copyright de Core (la misma que la del título) y pulsar muy rápido ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA, ABAJO, ABAJO, DCHA., DCHA., CUADRADO. Si lo has hecho bien oírás un sonido y aparecerá la nueva pantalla. Por cierto, cada vez que mueras aparecerás de nuevo en ella.

Mortal Kombat Mythologies

NINTENDO 64

- Invencibilidad:

Este es el mejor truco que te puedes encontrar cuando no consigues terminar un juego. Para lograr tan ansiado regalo en este difícil juego sólo tienes que introducir como password TDFCLT. Pero ten cuidado porque sólo funciona con los golpes de tus contrincantes, así que si caes en alguna trampa apisonadora o algo por el estilo nadie te podrá ayudar y perderás un vida a pesar de estar utilizando el truco.



Beast Wars Transformers

PLAYSTATION

- Selección de nivel:

Pausa el juego y pulsa rápidamente ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., TRIANGULO, X, X, TRIANGULO, DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA mientras mantienes presionado el botón L2 y despausa el juego sin soltarlo.

- Armas:

Igual que antes con L2 pulsado y con el juego pausado pulsa rápidamente ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., TRIANGULO, X, CUADRADO.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"

C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.



Carlos Doñoro (Madrid)

Hola amigos de Hobby. Tengo una PlayStation y quería algunos trucos para Crash Bandicoot. Gracias por adelantado.

Pues tenemos un password por aquí guardado que seguro que te viene de perlas porque con sólo introducirlo se te abrirán todas las puertas. Toma nota: Triángulo (x4), X, Cuadrado, Triángulo (x4), Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo (x3), Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X.



Eduardo Rodriguez (Oviedo)

Hola, me llamo Eduardo y tengo el juego The Legend of Zelda para la Game Boy y necesito que me digáis como puedo pasar una especie de ratón que lanza una bola en la mazmorra Face Shine. Muchas Gracias.

Supongo que te referirás a la foca de un sólo ojo que lanza una pesada pelota. Para poder pasar por él usa el brazalete de poder y devuélvele tu a él la pelota.



Mauro

Hola, me llamo Mauro y me gustaría saber si tenéis algún truco de Sega Rally Championship de Sega Saturn. Espero vuestra respuesta, gracias.

Hay una manera de mejorar tus tiempos en los circuitos, como es lógico, practicando. Pero los entrenamientos resultan mucho más divertidos si puedes competir con alguien. Para hacer que aparezca un fantasma en el modo Time Attack realiza primero una vuelta con el coche Celica y, cuando vuelvas a intentarlo, no aceleres durante un par de segundos en la línea de salida y verás como sale disparado tu propio fantasma.



Adrián Sanjurjo (Gijón)

Hola, me llamo Adrián, necesito saber los trucos de personajes secretos del juego Dragon Ball Final Bout (menos el de Goku en 4º estado) para PSX. Muchísimas gracias colegas.

Para tener acceso a los seis personajes ocultos ve a la pantalla del título y pulsa Dcha., Izq., Abajo, Arriba, Dcha., Izq., Abajo, Arriba. Si lo has hecho bien, además de escuchar un sonido, al entrar en la pantalla de selección de personaje encontrarás 16 a tu disposición.



Zoilo Perrino Díez (Palencia)

Hola, me llamo Zoilo Perrino. Tengo una SNES con el juego Donkey Kong Country 3 y no encuentro ni el mundo ni las seis monedas DK que me faltan para pagar el nuevo automóvil. ¿Puedes ayudarme? Muchas gracias.

Para hacer aparecer el mundo oculto tienes que dar vueltas alrededor de cuatro piedras que hay cerca de Mekanos. Emergerá del agua del volcán Krematoa dentro del que está la cabaña de Boomer. Este oso cobra por abrir los niveles y

TrucOS

One

PLAYSTATION

- Menú Debug:

Para acceder a este nuevo menú debes introducir como password HEYBUDDY. Ahora verás como el nuevo menú ha aparecido y desde él podrás seleccionar nivel, área, hacerte invencible, etc. ¿Qué más le puedes pedir?



N 20

PLAYSTATION

- ¡Menudos trucos!

Con estos dos códigos serás el amo del juego, nada se te resistirá, ya que podrás sobrevivir a cualquier problema y comenzar donde quieras. Sí, estamos hablando de los trucos más deseados: selección de nivel y vidas infinitas. Para activarlos ve a la pantalla de password (recordando como siempre que C=Cuadrado, T=Triángulo, O=Círculo y X=Cruz) e introduce:
COXTXOX para seleccionar nivel
OXXTCTCO para contar con vidas infinitas



Courier Crisis

SATURN

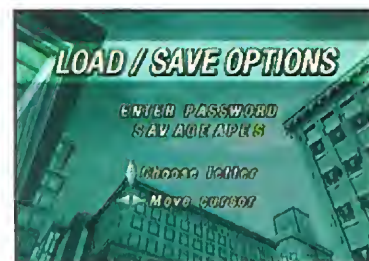
- Personajes Secretos:

En este original juego hay escondidos dos personajes sorprendentes: un orangután y un extraterrestre. Para acceder a ellos ve a la pantalla de passwords e introduce
SAVAGEAPES para el gorila y
XFIFTYONEX para el alien.

- Passwords:

Como siempre, la lista más útil.

- Nivel 1: EFLCIFCGKJ
- Nivel 2: IFLCIFCCKI
- Nivel 3: MFLCIFCOKJ
- Nivel 4: AFLCIFCKKJ
- Nivel 5: FHCLFIGCJL
- Nivel 6: FLCLFICIL
- Nivel 7: FPCLFIOCJL
- Nivel 8: FDCLFIKJL
- Nivel 9: KFLCIFCGII
- Nivel 10: OFLCIFCCII



AeroGauge

NINTENDO 64

- Todos los circuitos y los vehículos:

En este tipo de juegos siempre cuesta hacerse con todas las opciones, para lo cual debes finalizar el juego, pero con este truco podrás optar a todo desde el principio. Para activarlo debes tener dos mandos conectados a la consola. Pulsar Start en el primero hasta llegar a la pantalla del título con las palabras "Push Start" en la parte de abajo. Ahora presiona en el segundo pad ARRIBA + ABAJO-C + R + L + Z (todos al mismo tiempo) y suéltalos. Después pulsa de nuevo Start (o A) en el primer mando para entrar en el modo "Grand Prix" y comprobar como ya tienes a tu disposición todos los circuitos y coches del cartucho. No es sencillo, pero ¡qué se le va a hacer!

Red Asphalt

PLAYSTATION

- Caos total:

En la pantalla del título pulsa ABAJO, DCHA., ABAJO, DCHA., CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO mientras pulsas L2 + R2. Ahora podrás entrar en este nuevo modo pero sólo podrás salir de él *reseteando* la partida.

- Todos los vehículos:

Para poder escoger todos los vehículos que tiene el juego pulsa TRIANGULO, TRIANGULO ARRIBA, ARRIBA, IZQ., DCHA., ABAJO, ABAJO, X, X en la pantalla del título mientras presionas L2 + R1. Si lo has hecho correctamente la pantalla se volverá negra.

Lucky Luke

PLAYSTATION

- Passwords:

Aquí tienes los password de los diez niveles del juego y, para que lo tengas más claro, te ofrecemos los dibujitos.



Treasures of the Deep

PLAYSTATION

- Más trucos:

Hace unos números dimos un buen repaso a este juego pero, aunque parezca imposible, nos dejamos algunos buenos trucos sin publicar.

Recuerda que debías introducirlos con el juego pausado y que sabrías que el truco había funcionado si volvías a la misión sin necesidad de volver a pulsar Start para quitar la pausa.

Todas las armas: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

Todo el equipo: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2.

Aire infinito: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ.

Continuaciones extra: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, R2, R2, R2, L2, L2, L2.

Acabar el nivel: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, X, X, X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, X, X.



Trucos a la carta

debes responderle "Let's do it, Boomer!" En cuanto a las seis monedas que te faltan no te puedo prestar demasiada ayuda porque no se las que has encontrado; pero no desesperes que seguro que las encuentras.

 **Guillermo Grafbigra (Sta. Cruz de Tenerife)**

Hola, me llamo Guillermo. Quisiera que me dierais unos cuantos trucos para el juego **Fighters Megamix de Saturn**. Gracias

De todos los trucos que tenemos el más tentador es el de ser invencible pero lo cierto es que es complicado de obtener. Para ponerlo en marcha debes pasar 500 rondas y la opción "No Damage" se añadirá al menú Options Plus.

 **Joel Cano Nicolau (Lleida)**

¡Hola! Me llamo Joel, tengo una **PlayStation** y un problema con el enemigo "Arma submarina" de **Final Fantasy VII**. Cuando entro en combate con él todo va bien hasta que me lanza un ataque que se

llama "Tormenta de Aire" y acaba con todo mi equipo. ¿Podría ayudarme a saber que tengo que hacer para superar este ataque y acabar con "Arma"? ¡Gracias!

Para acabar con este peligroso enemigo no hay ningún truco, aunque seguramente tu problema principal es que llegas con poco nivel de experiencia. Procura aumentarlo antes de volverlo a intentar y, por supuesto, ve cargado de magias de invocación (sobre todo la de los "Caballeros de la Tabla Redonda") y vida por lo que pueda pasar. Es normal que te cueste un poco, se trata de un enemigo final.

 **Carolina**

Hola, me llamo Carolina y me gustaría saber si tenéis algún truco de **Sonic Triple Trouble** o de cualquier juego de **Sonic** para la **Game Gear**. Un saludo.

Puedes conseguir dos nuevas opciones en el **Sonic Triple Trouble**. Para el Sound Test pulsa ARRIBA después del logo de Sega. Para ver la opción de tiempo de ataque pulsa ABAJO en lugar de ARRIBA.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

CONVOCA EL GRAN CONCURSO

GRABA TU PUNTUACIÓN EN TU MEMORY CARD, LLAMA AL 906 333 888 Y, SI ERES EL MEJOR, GANARÁS UN FIN DE SEMANA EN LONDRES PARA DOS PERSONAS (VIAJE Y ALOJAMIENTO INCLUIDOS) Y PARTICIPARÁS EN EL TORNEO EUROPEO DE **TEKKEN 3**

BASES

1. Para participar en esta promoción debes tener más de 18 años, o en su defecto, tener la autorización expresa de tus padres o tutores.
2. El coste máximo de la llamada es de 75 pts/minuto.
3. Para verificar tu puntuación deberás facilitarnos, cuando te lo pidamos, una tarjeta de memoria con la grabación de la partida.
4. Sólo se admitirán puntuaciones obtenidas con la versión PAL del juego.
5. El premio es un fin de semana en Londres para dos personas (viaje y alojamiento incluidos).



namco

PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Tekken 3 © & © 1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

Vigilante 8

PLAYSTATION

- Varios trucos:

Espera a ver los trucos que te proponemos a continuación porque una vez más te vas a quedar alucinado con la calidad de todos ellos. Ve al menú de opciones, ilumina "Game Status" y pulsa X y CIRCULO. Ahora introduce los siguientes password para activar todo estos trucos:

Coches y conductores:

WMNNWLHTSCUCLH

Ruedas gigantes:

MONSTER WHEELS

Misiles:

DEADLY MISSILE

Poca gravedad:

REDUCE GRAVITY

Invencibilidad:

I WILL NOT DIE

Secuencias de vídeo:

SEE ALL MOVIES (para verlas pulsa X con un personaje iluminado)

El mismo vehículo para ambos jugadores en el modo versus:

SAME CHARACTER

Modo Experto:

HARDEST OF ALL



Ghost in the Shell

PLAYSTATION

- Selección de nivel:

Un juego como este se merece un truco tan bueno y útil como este. En la pantalla del título pulsa R2, R1, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, CUADRADO, R2, R2. Escucharás un sonido. Ilumina las palabras "Mision Start", pulsa X y presiona IZQ. o DCHA para escoger el nivel. Además este truco también activa el de las imágenes de vídeo. Ilumina "Options" y presionando X encontrarás que tienes el camino abierto para ver todas las escenas de vídeo.



Bust a Move 2: Arcade Edition

NINTENDO 64

- Un mundo nuevo:

En la pantalla del menú principal pulsa L, ARRIBA, R, ABAJO. Un pequeño personaje verde aparecerá a la derecha de la pantalla y sabrás que el truco ha funcionado. Ahora escoge el modo puzzle en la pantalla de "Game Select". Aparecerán las palabras "Another World" justo debajo y escogiéndolas podrás ver un mundo nuevo.

The House of the Dead

SATURN

- Menú de trucos:

Este debería ser el primer truco de todo juego porque lo mejor de todo es tener lo más imprescindible a mano. En la pantalla de selección de modo de juego pulsa L, R, R, L, L, R, L+R+START. Si lo has hecho correctamente un menú secreto aparecerá en el que podrás escoger número de vidas y nivel.

- Personajes secretos:

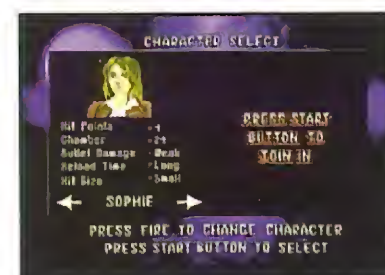
Comienza una partida en el modo SATURN y, en la pantalla de selección de personaje, pulsa L+R y sin soltarlos ARRIBA, ABAJO, X, Y, Z. Aparecerán dos nuevos personajes cada uno con distintas características.

- Escudo ilimitado y algo más:

En estos juegos parece que los programadores nos quieren hacer la vida imposible porque, además de tener que esquivar cada uno de los golpes de los contrarios, debemos estar atentos para no quedarnos sin munición en la pistola. Si lo que quieres es que ninguna de las dos cosas se vuelva a repetir pausa el juego y pulsa Y, Y, Y mientras presionas simultáneamente L y R. Vuelve al juego y verás como nunca tendrás que volver a cargar tu arma y además serás inmune a los ataques más fieros.

- La puntuación:

Para poder ver en pantalla como aumenta tu puntuación a medida que acabas con los monstruitos, pausa y pulsa X, X, X mientras presionas simultáneamente L y R.



Shadow Gunner

THE ROBOT WARS

Ahora tú eliges ...
¡¡ MORIR o MATAR !!

Best
PlayStation

- 15 campos de batalla divididos en 3 niveles diferentes
- Impresionantes efectos especiales de explosiones y disparos
- Punto de vista de 3ª persona
- Dimensión estratégica



NUEVA DIRECCIÓN

VERTEX



UBI SOFT S.A.
Ctra. de Rubí, 72-74 - Edificio Horizonte, 3ª Pl.
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
<http://www.ubisoft.es>

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Trucos

Dead or Alive

PLAYSTATION

- Dos juegos de cámara:

Todos estamos acostumbrados a que cada vez que terminamos con éxito un combate nos muestren la repetición. Pero en este juego no sólo ocurre esto, sino que te permiten mejorarla cambiando algunos aspectos. Por ejemplo, hay veces en las que el movimiento final ha sido un poco raro y no vemos la posición final con claridad. En estas ocasiones utiliza el mando direccional para rotar la cámara y los botones R1 y L1 para manejar el zoom. Pero si lo que te ha pasado es que estabas un poco despistado y no sabes qué es lo que has hecho exactamente, pulsa CUADRADO+CIRCULO y utiliza el TRIANGULO para hacer que la imagen del último golpe vaya marcha atrás o hacia delante (más o menos como en el vídeo). Este último debes realizarlo siempre antes de que la palabra WINNER aparezca en pantalla.



Road Rash 3D

PLAYSTATION

- Saltando:

Hay una manera muy sencilla de saltar los obstáculos y quitarte a los coches que te molestan de en medio. Para hacerlo, cuando veas que te aproximas a un coche, pulsa X repetidas veces (haciendo de esta manera el caballito) y cuando estés a su altura presiona CUADRADO. Al principio puede resultar complicado pero seguro que te divertirá.

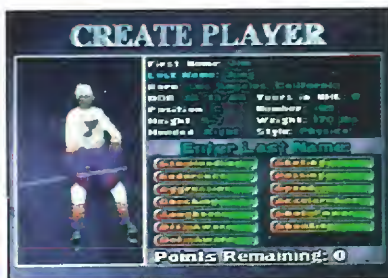


NHL Breakaway 98

NINTENDO 64

- El perfecto jugador:

En la pantalla "Create Player" introduce como primer nombre Jim y como segundo Jung y verás como, después de haberlo hecho, todas sus estadísticas se ponen al máximo. Será increíble tener en tu equipo el mejor jugador de todos los tiempos.

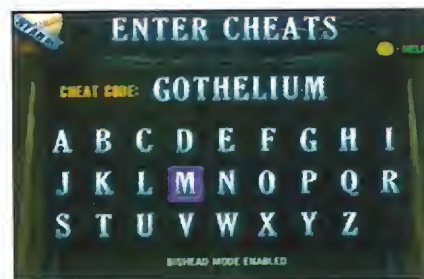


All-Star Baseball 99

NINTENDO 64

- Los jugadores más divertidos:

Pobres deportistas. Da igual de que juego se trate, los programadores siempre se encargan de ridiculizarlos introduciendo ese tipo de trucos que les deforma de alguna manera el cuerpo. En este caso se trata de un código para hacer que la cabeza sea más grande. En la pantalla "Enter Cheat" introduce este código GOTHELIUM y al pulsar START verás la confirmación en la parte de abajo de la pantalla.

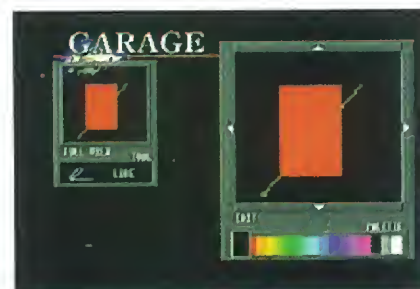


Armoured Core

PLAYSTATION

- Nuevo fondo:

En la pantalla para diseñar tu propio escudo pulsa L1+R1+SELECT y el fondo se volverá negro. Verás como es mucho más sencillo trabajar sobre él.



- Desde otro punto de vista:

En este juego podrás cambiar la perspectiva de ataque utilizando este truco. En pleno combate pulsa CIRCULO+X+START. Cuando quites la pausa verás como la cámara tiene otro tipo de movimiento. Ten cuidado porque puede que al principio no te resulte fácil el manejo.



Tetris Plus

PLAYSTATION

- Selección de nivel:

Escoge la opción "Puzzle Mode" y selecciona "Password". Pulsa ABAJO, ABAJO, DCHA., ARRIBA, ARRIBA, DCHA., ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, DCHA. Repite el mismo código otra vez y después presiona X. El color de los bloques será Azul, Rosa, Verde, Azul, Rosa, Verde. Una pantalla de selección de nivel aparecerá cuando ganes.



ALA
VENTA A
PARTIR DE
NOVIEMBRE

REGLA 157 N

'Se impondrá una penalización de tiempo al piloto que, a juicio de los comisarios, adelante innecesariamente a otro piloto durante la primera vuelta.'

FIA Sporting regulations.

Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98



FORMULA 1'98
OFFICIALLY LICENSED GAME

CONCURSO

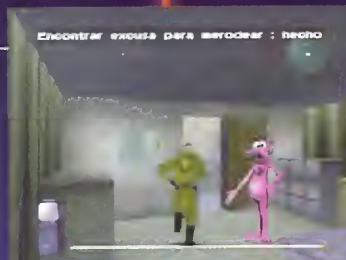
CONFIDENCIAL TOP SECRET*
CONFIDENCIAL TOP SECRET*

A: TODOS LOS LECTORES DE HOBBY CONSOLAS
DE: INFOGRAMES
OBJETIVO: GANAR UN MONTÓN DE PREMIOS

EL SERVICIO SECRETO DE INFOGRAMES TE PROPONE UNA MISIÓN EN LA CUAL DEBERÁS DEMOSTRAR TU AUDACIA. PARTICIPA Y LLÉVATE INCREÍBLES PREMIOS CUMPLIENDO CON ÉXITO LOS OBJETIVOS QUE A CONTINUACIÓN TE PROPONEMOS.
¡¡ BUENA SUERTE!!

OBJETIVO 1: EL INTRUSO

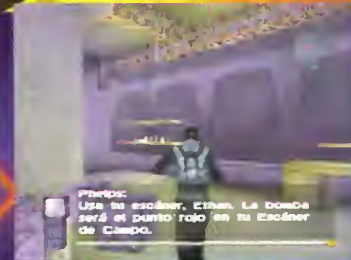
EN ESTE SUBMARINO NUCLEAR SE HA COLADO UN PERSONAJE MISTERIOSO ¿SABES EN CUAL?



•A



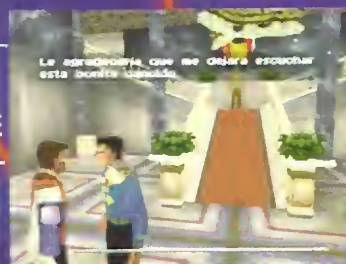
•B



•C

OBJETIVO 2: PANTALLA FALSA

EL ENEMIGO PARA DESPISTARTE HA INCLUIDO UNA PANTALLA DE OTRO JUEGO. ¿SABES QUÉ PANTALLA ES?



•A



•B



•C

OBJETIVO 3: CUARTEL GENERAL DE LA CIA

ESTA ES POSIBLEMENTE LA ESCENA MÁS FAMOSA DE MISIÓN: IMPOSIBLE, PERO ¿SABES QUÉ OBJETIVO TENÍA EL PROTAGONISTA?



A• ENTRENARSE PARA TRAPECISTA

B• PRACTICAR EL PUENTING

C• APODERARSE DEL RESTO DE LA LISTA DE AGENTES.

ocean

NINTENDO 64

INFOGRAMES ESPAÑA

MISSION: IMPOSSIBLE

250 premios no deben faltar a todo buen agente:



75 Camisetas para que luzcas en tus misiones



25 Cartuchos de Mission:Impossible

15 Relojes para llegar a tiempo a los sitios



75 Gorras para que no se te enfríen las ideas



10 Chubasqueros exclusivos de Mission:Impossible



75 Mochilas para que guardes tus objetos secretos.



Bases del concurso MISSION:IMPOSSIBLE

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid) Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO MISSION:IMPOSSIBLE
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTICINCO, y sus remitentes serán premiados con el siguiente lote de premios: cartucho para Nintendo 64, mochila, gorra y camiseta de Mission: Impossible. A continuación DIEZ ganadores recibirán el siguiente lote de premios: chubasquero, mochila, gorra y camiseta. Otros DIEZ premiados más recibirán un lote con los siguientes artículos: reloj, mochila, gorra y camiseta. Y por último se repartirán VEINTICINCO lotes de mochila, gorra y camiseta. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de septiembre al 30 de octubre de 1998.
- 4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Noviembre de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Diciembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre.....

Apellidos.....

Dirección.....

Localidad

Provincia

C. Postal

Teléfono

Respuestas:.....

1-

2-

3-

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

«TR3» y Dual Shock

Hola Yen, tengo una PlayStation y unas preguntas:

Ya he oído muchas veces que «Resident Evil 3» sale en Dreamcast, ¿quiere esto decir que los usuarios de PlayStation nos quedaremos sin jugar con la tercera parte?

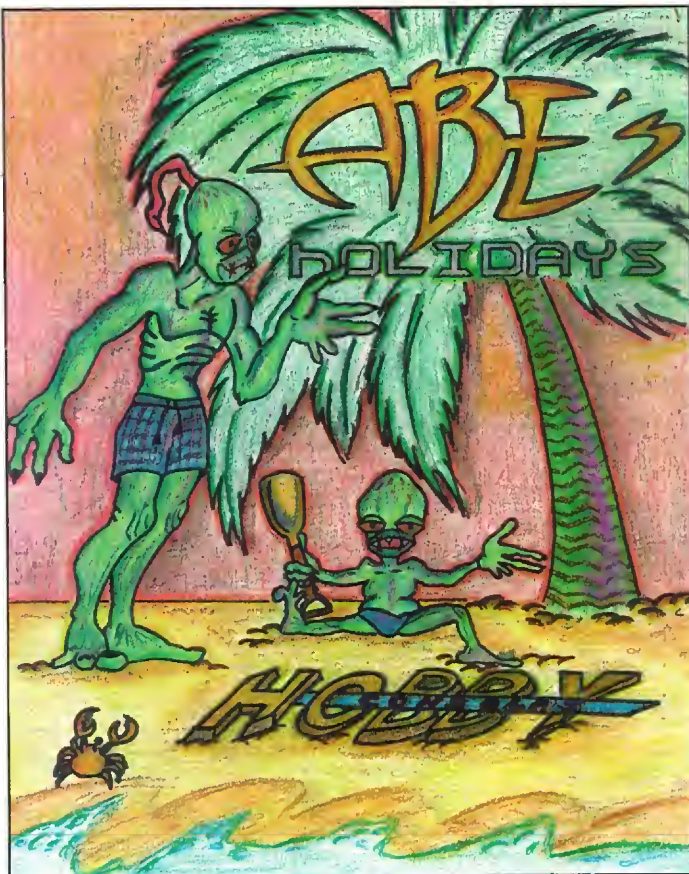
No, que vaya a haber un «Resident Evil» para Dreamcast (llámale tres o cuatro) no significa que no vaya a salir para otra consola.

¿Cuándo va a salir «Tomb Raider 3»? ¿De qué manera afectará al juego el Dual Shock?

Va a salir en noviembre. Con el Dual Shock podrás optar por jugar con el stick analógico de manera que sea más fácil moverte en 3D. Además, para andar no tendrás que pulsar ningún botón ya que dependiendo de la intensidad con la que muevas el stick Lara irá más rápido o más despacio. Por supuesto, notarás las vibraciones propias del Dual Shock al disparar o al recibir impactos.

¿Me recomiendas «Duke Nukem 3D»? Es que lo he visto a 3.500 pelas.

Pues si te gustan los shoot'em up subjetivos, es decir, los juegos tipo «Doom», este es uno de los mejores. Y el precio tampoco está nada mal, así que adelante.



Después de semejante odisea lo que Abe menos necesita es un éxodo, la idea de José Félix Villena (Murcia) es mucho mejor: unas buenas vacaciones.

Una curiosidad, tengo el «Mortal Kombat Trilogy» en Platinum y todavía no he conseguido arrojar a ningún rival a los pozos con pinchos, ¿cómo lo hago? ¿hay que realizar algún fatality?

Sí señor, tienes que realizar un movimiento especial, lo que se llama un Pit Fatality. Si no recuerdo mal, hay algunas escenas más con este tipo de fatalities...

Yo (Cuenca)

Fútbol y velocidad

Hola Yen, tengo una PlayStation y unas cuantas dudas que espero que puedas contestarme. Gracias.

¿Cuál me recomiendas entre «Colin McRae», «Gran Turismo» o «Tommy Makinnen»?

Creo que me quedaría con «Gran Turismo» por su gran número de coches y opciones de juego. Ahora que si los rallies te gustan más, tampoco te vas a equivocar comprando «Colin McRae Rally».

¿Va a salir algún día el «PC Fútbol» para PlayStation?

Gremlin ha hecho una versión para PlayStation de «PC Fútbol» de llamada «Premier Manager'98» que desgraciadamente no tiene muchas posibilidades de llegar a España porque sólo trata de la liga inglesa.

¿Qué juego de pistola es mejor «Time Crisis», «Point Blank» o «Lethal Enforcers»?

Sin duda alguna «Time Crisis».

José Manuel Vaello (Valencia)

Jugando con lo mejor de lo mejor

Hola Yen, soy un zamorano que está acabando con los ciudadanos de Racoon City desde hace unas semanas y quisiera que me contestases a estas preguntas:

¿«Dragon Ball Final Bout» o «Tekken 3»? ¿Cuál es más duradero, divertido y espectacular?

Pues hombre, sin duda «Tekken 3», es mucho mejor en todos los aspectos.

Quiero un juego de coches que me dure bastante tiempo y he pensado en «Gran Turismo», pero de aquí a Navidades ¿no llegará otro mejor?



José Antonio Fernández ha tenido una idea genial: unir personajes de la talla de Link y Mario en una aventura estilo «Banjo-Kazooie». Que tomen nota en Nintendo.

¡¡Gracias Sony!!

Si señor, muchas gracias, por haber sacado al mercado la fantástica PlayStation y por haber llevado la política que ha hecho que la mayoría del pastel os la hayáis comido vosotros. Porque los más beneficiados somos nosotros. Sí, tú que te decantas por Sega, o tu vecino que tiene la Nintendo 64, porque si la PlayStation no hubiera visto la luz seguro que todavía estaríamos pagando 15 0 16.000 pesetas por un juego de Nintendo 64 y no 9.000 como ahora. Cuanta más competencia haya más ganaremos todos.

Pero esto no acaba aquí, porque en menos de un año nos llega la impresionante Dreamcast y creo que si no hubiera sido por la PlayStation Sega no hubiera sacado esta nueva consola tan potente que hace que vuelva a confiar en Sega.

En fin, gracias, Sony.

Alfonso Romero (Barcelona)

No, tranquilo, es una compra de la que no te vas a arrepentir. A finales de año saldrá «Toca Touring Car 2» que tiene una pinta soberbia, y un juego de Infogrames llamado «C3 Racing» que tampoco está mal, pero no le hacen sombra a «Gran Turismo».

¿Me gustará «Resident Evil Director's Cut»?

Siendo como eres un fan de «RE» seguro que te gusta aunque tienes que tener en cuenta que gráficamente no es tan espectacular como la segunda parte. Además es más difícil...

Javi (Zamora)

Game Boy Color

Hola Yen. Tengo unas dudas que espero que me resuelvas:

Estoy pensando en comprarme una Game Boy Poket? ¿Tú te la comprarías ahora que va a salir la de color? ¿Tiene futuro la Game Boy?

Estando a punto de salir la Game Boy a color yo me esperaría y me compraría la de color, que, aunque se use con juego normales, se ve a las mil maravillas. ¿Tú crees que si Game Boy no tuviera futuro se iba a poner a la venta una nueva en colores? Tranquilo, parece que ahora mismo la Game Boy es la consola con más futuro.

¿Los juegos para la consola de color serán compatibles con la Poket y a la inversa?

Sí, todos los juegos serán compatibles, sólo que algunos tendrán más colores que otros.

Dime los cinco mejores juegos para Game Boy.

Decirte los cinco mejores así en absoluto es difícilísimo con una consola que lleva tanto tiempo en el mercado, pero sí te puedo decir cinco de los mejores que puedes encontrar a un buen precio además: «Zelda» (que va a salir en colores) de aventura; para el puzzle me quedo con «Bust a Move 3», en deportes me vale el «V-Rally», uno bueno de plataformas y acción es «Turok» y si te gusta la lucha el sensacional «King of Fighters. Heat of Battle».

Antonio M. Chilet (Valencia)

La eterna duda

Hola Yen, me gustaría que me aclarases algunas dudas:

Quiero comprarme una consola y el precio no me importa. ¿Qué consola te comprarías tú, la Nintendo 64 o la PlayStation?

Échate un vistazo a los juegos de cada una de ellas y mira cuales van más con tus gustos y con tu estilo. La que tenga más juegos de los que a ti te divierten es la consola que debes comprar.

¿Cuál tiene más calidad en sus juegos? ¿Cuál tendrá más futuro?

En las dos consolas hay juegos gráficamente alucinantes y juegos gráficamente pobres, es imposible generalizar. En cuanto a futuro, ambas tendrán más o menos la misma vida aunque lo lógico sería que Nintendo 64 tardara algún tiempo más en ser sustituida.

En el mundo del fútbol ¿cuál crees tú que tiene mejores juegos? ¿Y en un futuro?

Por variedad PlayStation tiene más juegos de fútbol, pero en cuanto a calidad a mí me parecen mejores los de Nintendo 64 aunque nadan ahí, ahí. El futuro parece que va a seguir con una tónica semejante.

¿Por qué se vende más la PlayStation que la Nintendo 64? ¿Puede ser que la Nintendo 64 sea infantil?

PlayStation tiene más variedad

de géneros, incluso tiene géneros que Nintendo 64 no ha tocado nunca como la estrategia, la aventura gráfica o el RPG. Al haber más variedad es más fácil que haya más gente que encuentre en PlayStation justo lo que estaba buscando. También puede influir el hecho de que los juegos de N64 tienen un aire infantil, aunque en realidad, de infantiles nada.

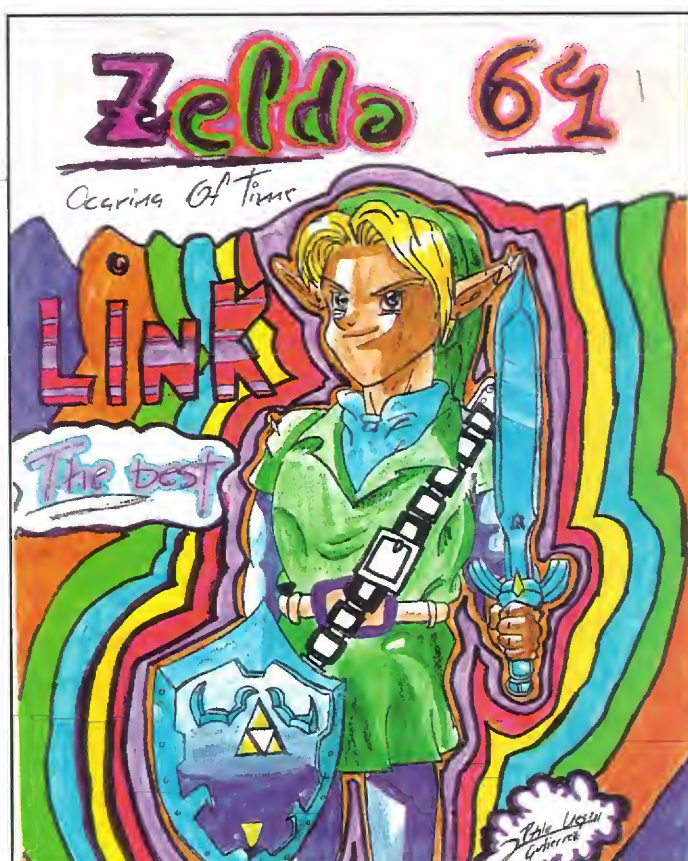
Pepe García (Zaragoza)

Saturn: nada nuevo

¿Qué tal Yen? Yo bien, pero mi Saturn... Bueno, a ver si me puedes responder a estas preguntas:

Sé que a Saturn le queda poca vida, pero ¿es cierto que «Deep Fear» es el último juego de Sega?

Según Sega, no tienen previsto lanzar ningún otro título para Saturn.



Para Pablo Vega, de Valladolid está claro quien va a ser el héroe de estas Navidades, nada más y nada menos que Link en el esperadísimo «Zelda 64».



Tras un año de su lanzamiento «Final Fantasy VII» sigue siendo uno de los habituales de la sección. El artista es esta vez David López Moraleja de Madrid.

¿Hay posibilidades de que «FIFA'99» y «NBA Live 99» salgan para Saturn?

Pues la verdad es que no.

En una tienda de importación decían tener «Virtua Fighter 3» para Saturn. ¿Es posible? Si es así, ¿lo traerá Sega a España?

Es tan verdad como que ya tiene una Dreamcast con el «Sonic» y el «Tomb Raider». Como te creas todo lo que anuncian en esas tiendas...

Carlos Casado Freire (Vigo)

De todo para N64

Hola Yen: Tengo una Mega Drive y me acabo de comprar la N64 con el «Mario 64» y la Game Boy Pocket con la GB Camera y el «Donkey Kong Land 2». Tengo unas preguntas que hacerte:

Teniendo en cuenta que ya he jugado al «FIFA» en Mega Drive

y no me gustó, ¿Cuál me recomendarías para la Nintendo 64 el «ISS'98» o el «Copa del Mundo»?

La mecánica de «FIFA» sigue siendo la misma que en los 16 bits, así que yo que tú me compraría el «ISS'98».

Me gustaría comprar un juego de carreras, ¿Me recomiendas «GT 64» o hay otro mejor?

Te recomiendo «F-1 World Grand Prix» si te gustan los simuladores de Fórmula 1.

Habiéndome gustado mucho «Mario 64», ¿Crees que haría bien en comprarme «Banjo-Kazooie»?

Sí, seguro que te gusta tanto o más que «Mario 64».

En lo que a tipo «Tetris» se refiere, ¿cuál es mejor «Wetrix» o «Bust A Move 2»?

Lo primero decirte que de «Bust A Move» va a salir muy pronto la

tercera parte, que está mejor.

Dicho esto, contesto a tu pregunta. Resulta que son dos tipos de puzzles tan diferentes que es bastante difícil saber cual te va a gustar más. Yo te recomiendo «BAM» porque ese seguro que te gusta mientras «Wetrix» es de esos juegos que puedes adorar u odiar. (Yo lo adoro).

Aarón González Suárez (Toledo)

Jugar a la consola en el monitor del PC

Hola Yen, hace años que leo tu revista. Tengo una PlayStation y espero que me resuelvas las dudas que tengo:

¿Si me suscribo a la revista tendría que pagar los gastos de envío todo el año? ¿Qué ventaja supondría?

No, los gastos de envío sólo se pagan una vez. Te asegurarías tener la revista todos los meses y

además en casa. Si hubiera algún regalo especial o video que aumentara el precio de la revista tú no pagarías este aumento y por último te llevas el regalo de suscripción, que en este caso es un pad para la consola que tú quieras.

¿Es verdad que han sacado un periférico para poder jugar con la consola en el monitor del ordenador? ¿Pese a que mi ordenador es un 386 a 40 con tarjeta VGA podría conectarlo? ¿Cómo se llama y donde lo puedo encontrar? Aunque la verdad, me iría mejor algo para jugar en una tele que no tiene euroconector. Infórmame, muchas gracias:

Efectivamente han sacado un periférico llamado Jam!!! (lo puedes conseguir en los Centros Mail) que te permite conectar una consola al monitor del ordenador.



Me parece que la idea de Sony de "abrir la mente" no es precisamente ésta que con tanto detalle nos describe Daniel Valderrama Losada, de Madrid.



ARDISTEL, S. L.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO BLAZE

BLAZE
N.º 1 EN ACCESORIOS PARA
VIDEOJUEGOS EN EUROPA



CONTROL PAD PSX

Disponible en varios colores
PVP 995 PTS

HYPER COMBAT PSX

Mando de edición especial
decorado con los colores de
camuflaje
PVP 1.995 PTS



HYPER EXTREME PSX

Mando de edición especial
brilla en la oscuridad
PVP 1.995 PTS

HYPER CONTROLLER PSX

Disponible en varios colores
PVP 1.495 PTS



EPAZER

Metralleta con retroceso
Valida para PSX y SATURN
PVP 5.495 PTS

HYPER N64

Mando especial para N64.
Disponible en varios colores.
PVP 3.995 PTS



SCORPION

Pistola disponible en colores
verde y plateado.
Valida para PSX y SATURN
PVP 4.995 PTS

TARJETAS DE MEMORIA

Disponibles en varios colores
Tarjeta 1MB: **PVP 1.495 PTS**
Tarjeta 2MB: **PVP 2.495 PTS**



Da igual el ordenador que tengas porque lo que importa es el monitor. Vale 9.990 pts y la verdad es que se ve mejor que en la tele y todo, siempre que el monitor de PC sea en color y esté en buenas condiciones, claro.

De todos modos, si lo que quieres es ver la consola en una tele sin euroconector tienes un remedio más sencillo que es hacerte con un cable RF que cuesten unas 3000 pesetas. Simplemente conectas la consola por la toma de antena de la TV y luego sintonizas el canal.

Nuria García (Barcelona)

...Y un poco más

¿Qué tal Yen? Trabajando, supongo. Bueno tengo una PlayStation y unas grandes dudas. Ahí van:

¿Crees que con las "pocas"

unidades vendidas de «FFVII» los de Sony traducirán «FFVIII»?

Seguro que sí, ¿pero no es un poco pronto para preocuparse?

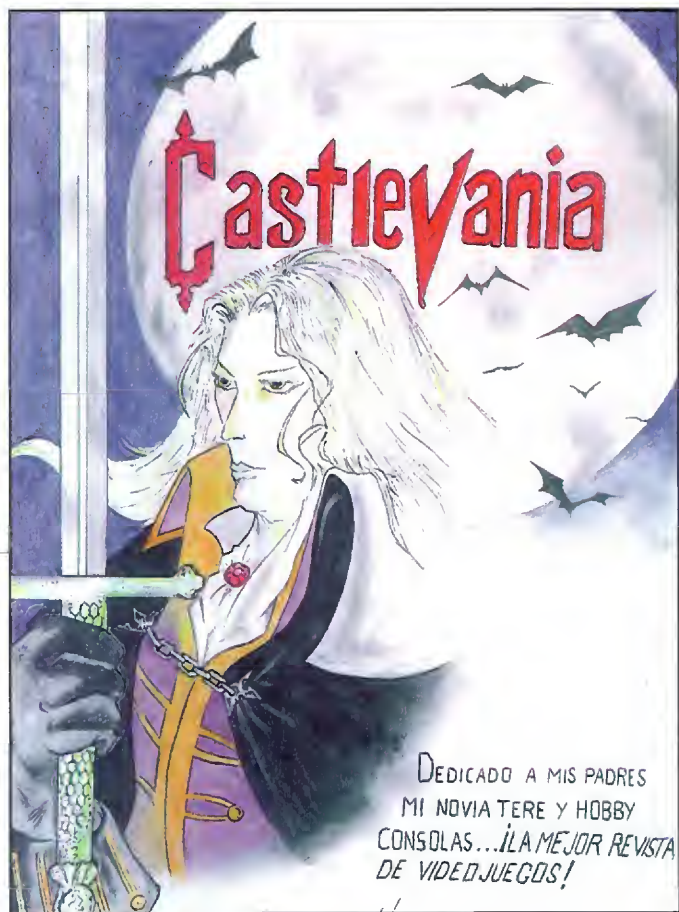
¿Te comprarías «FFVII» ahora o esperarías al «FFVIII»? ¿Qué tal está «Alundra», no son sus gráficos un poco malos?

Sí, me lo compraría, porque las aventuras son siempre diferentes y no te ibas a arrepentir de tener los dos. Además, «FFVIII» todavía va a tardar un poco en salir.

«Alundra» es una gran aventura y sus gráficos no son malos, son diferentes a los de «FFVII».

¿En qué se diferencia un RPG de un Action RPG? ¿Es igual el sistema de lucha?

Se diferencian precisamente en el sistema de lucha. En el RPG se juega por turnos y sobre todo a base de estrategia, mientras en los Action RPG las peleas son casi



Vamos a provechar este dibujito de Vicente Dasí López, de Burjas para avisaros de que la versión para Nintendo 64 de este juego tiene una pinta...

Opinión

Más por menos.

Lo primero que quiero decir es que me encantan los videojuegos y desde mi querido Commodore hasta hoy no ha pasado un sólo día que no haya tenido un rato para este personal placer. Dejo claro que estoy contra la piratería y que todo lo que tengo es más original que mi nombre, pero de importación, ya que salvo excepciones como «Gran Turismo» o juegos traducidos como «Resident Evil» o «Final Fantasy VII», todos los juegos japoneses dan mil vueltas a los europeos. Por poner unos ejemplos, «Castlevania X» llevaba un libro y un CD de música, o el doble CD de «Moto Toon 2», por lo hablar de «Metal Gear Solid» que sale con un pack que ya quisiera yo, o el CD de música de «Burning Rangers». Es más, ¿se han fijado en la contraportada del «Resident Evil 2» americano?

Yo me pregunto que ¿por qué pagando más por los juegos que en USA o Japón tenemos menos cosas y más feas?

como en los arcades y la habilidad tiene casi más importancia que la elección adecuada de armas o hechizos.

¿Crees que he hecho mal comprando la PlayStation estando tan cerca la Dreamcast y se habla ya de la PlayStation 2?

No, PlayStation 2 va a tardar mucho en salir y Dreamcast no tiene porque hacer daño a PlayStation. Tranquilo.

Alejandro Sánchez (Cádiz)

Deporte en N64

¿Qué tal Yen? Yo me llamo Aaron, tengo una Nintendo 64 y te quiero hacer unas preguntas:

Me apasionan los juegos de tenis, pero no hay ninguno para mi consola, ¿podrías decirme si va a salir alguno para N64?

Sí, va a salir el «All Star Tennis '99», de Ubi Soft, que estará sobre noviembre o diciembre en las tiendas. Tiene ocho tenistas reales, cuatro hombres y cuatro mujeres y una gran pinta. Si quieres hacerte una idea de cómo va a ser échale un vistazo al comentario que este

mes llevamos de la versión para PlayStation.

Para mi cumpleaños me van a regalar dos juegos, uno de aventura y otro de fútbol y no sé si decidirme por el «ISS'98» o el «FIFA'99». ¿Podrías decirme cuál elegir?

No he tenido ocasión de jugar al «FIFA'99», pero imaginemos que va a ser tan bueno como siempre. «FIFA» es simulación en todos los sentidos, mientras «ISS» es más fácil de jugar sin dejar de ser un auténtico espectáculo. «FIFA» tiene equipos y jugadores reales, ligas, competiciones europeas pero «ISS '98» no. Eso sí, «FIFA '99» no va a salir hasta marzo. Tú mismo.

Aaron manso (Barcelona)

¿Qué me compro?

Saludos Yen. Tengo una PlayStation desde las pasadas Navidades y me preguntaba:

¿Sacarán algún juego de rol basado en los libros de «Crónicas de la Dragonlance» para esta consola?

Pues la verdad es que no sé nada, salvo que ya apareció un

**Hago lo que quiero, donde
quiero, cuando quiero,
y como quiero.**

$x^2 - 3$



Ya puedes personalizar tu consola PSX con todos tus equipos preferidos, personajes, y mil aventuras. Lo mejor es que lo puedes hacer tantas veces quieras. Porque La Megastik es un nuevo producto rígido y absolutamente removible.

Desde ahora, tu consola sera como tu quieras que sea en el momento que sea, y cuando tu lo decidas.

Pero lo mejor es su gran precio, 1.990 de p.v.p. No te pierdas esta gran novedad e impon tu personalidad, con MEGASTIK.

RESIDENT EVIL 2



Decora tu consola PSX
Pega y despega cuantas
veces quieras.



Distribuido por 3G Games S.L. P.V.P 1.990
Tef 91-552 9166 Fax 91- 433 1644

juego para Master System basado en esta genial serie de novelas.

¿Cuál prefieres de estos RPG «Alundra», «Wild Arms» o «Breath of Fire 3»?

Yo me quedaba con «Alundra» y después con «Wild Arms» que están traducidos.

¿«Mortal Kombat 4» o «Tekken 3»?

Aunque «Mortal Kombat 4» es un juego soberbio, «Tekken 3» es una auténtica maravilla. De todos modos tus gustos en cuanto a estilo de lucha son los que de verdad tienen la última palabra.

Iván Díaz Lombardero (Madrid)

Bajan los precios

Hola Yen, tengo una Nintendo 64 y me gustaría que me respondieras unas preguntillas:

¿Es verdad que la Nintendo 64

va a costar 19.990 pesetas? ¿Si es así eso quiere decir que vende poco?

Sí, cuesta ese dinero. Y no, no significa que venda poco, simplemente los precios de fabricación se abaratan y la consola tiene que hacerse más competitiva. Cuesta lo mismo que PlayStation que también ha bajado de precio.

¿Qué juego me recomiendas entre «Extreme G2» y «F-1 World Grand Prix»?

Depende que es lo que más te guste. «F-1» es un simulador de los buenos con todo tipo de detalles gráficos y jugables. Sin embargo «Extreme G2», que todavía no está a la venta, es un arcade de velocidad pura que te propone correr por correr. La decisión es muy personal.

Ordéname estos juegos en el

El Fallo de Nintendo 64.

Un saludo a todos los nintenderos de España. La Nintendo 64 es una consola muy buena, pero el error más grave que ha cometido ha sido el de programar los juegos en cartucho y no en CD como PlayStation. ¿Cómo es que la PSX con 32 bits, saca juegos como «Resident Evil 2» o «Gran Turismo» que dan 1000 vueltas a los de Nintendo 64? Pues ahí está la respuesta: en el CD cabe más memoria que en un cartucho y la PlayStation puede hacer «intros» alucinantes y que se oigan voces traducidas y otras muchas cosas. Si Nintendo hubiera sacado su consola con CD quizá ahora sería la más vendida y la mejor. ¿Por qué Nintendo no ha querido el CD? ¿Por hacer más dinero con los cartuchos? ¿Por miedo a la piratería? Sea cuál sea la causa ese ha sido el gran error de Nintendo.

Francesc Albó (Gerona)

orden que te los comprarías cuando estén todos a la venta: «Banjo-Kazooie», «Rayman 2», «Gex 64», «Tonic Trouble», «Conquer 64».

Muchos de estos juegos aún tardarán bastante tiempo en ponerse a la venta y, por lo tanto, es difícil saber si lo que prometen ahora va a ser una realidad al final. Yo me compraría «Banjo-Kazooie» que ya está en las tiendas y esperaría a «Gex 64» y «Rayman 2» que son los que están más cerca y tienen mejor pinta.

Mi hermano quiere el «Turok 2», pero a mí me gusta más «Mission: Impossible» ¿Cuál te comprarías tú?

«Turok 2» es más largo, pero «Mission: Impossible» es más

variado y original. ¿No pueden ser los dos? Si me obligaras a elegir creo que me quedaría con «Turok 2», pero aún no ha salido a la venta y me tocaría esperar...

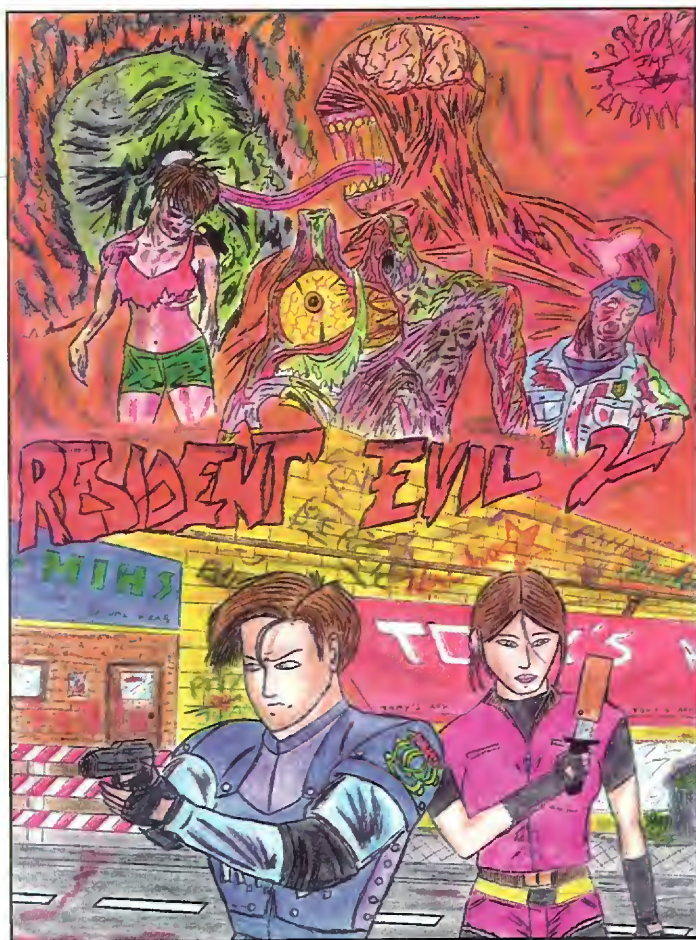
«Zelda 64» o «Mario 64» ¿Quién superará a quien?

Todo parece indicar que «Zelda 64» va a superar incluso al mismísimo «Mario 64». Habrá que esperar para verlo, pero...

Francisco Javier Sanz (Madrid)

Opinión

Si hay algo sobre el sector que quieras contarnos, una queja o una felicitación que transmitir, envía tus cartas al Teléfono Rojo, indicando en el sobre Opinión.



Fermín Minaya Flores, de Madrid, como otros muchos artistas de esta sección, ha encontrado inspiración en la belleza, la dulzura, pero ¿qué digo?

Envía tus dibujos a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes.
Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir entre esta práctica agenda de Dragon Ball, la bolsa de PlayStation, o el reloj de Nintendo.



CONCURSO Blaze

¡Tenemos
100
regalos
para ti!



Participa
y llévate uno de
estos fantásticos
REGALOS.

50 llaveros de
Nintendo 64.



Es muy fácil, tan sólo tienes que enviarnos tu cupón lo antes posible.
Las cien primeras cartas recibirán automáticamente su regalo.

**¡¡DATE PRISA, TENEMOS UN MONTÓN
DE REGALOS PARA REPARTIR!!**



25 mandos "HYPER"
para PlayStation

25 pistolas "SCORPION"
para PlayStation



Bases del concurso BLAZE

1. Este concurso se realiza por medio de los sobres de la revista Hobby Consolas que se envían al concurso de participación a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO BLAZE

2. Las VEINTICINCO primeras cartas recibidas serán premiadas con una pistola "SCORPION" para consola PlayStation. Las VEINTICINCO siguientes con un mando "HYPER" para PlayStation. Y por último las CINCUENTA siguientes recibirán un llavero de Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de septiembre al 30 de octubre de 1998.

4. Los ganadores se publicarán en el número de Diciembre de la revista Hobby Consolas.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARDISTEL, BLAZE Y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre _____
Apellidos _____
Dirección _____
Localidad _____
Provincia _____
C. Postal _____
Teléfono _____

HOBBY

CONSOLAS

Ganadores del III Concurso Nacional Mangas & Videogames

1º Premio 200.000 ptas.:

Francisco Rocha Atrio Coslada - Madrid

2º y 3º Premios 100.000 ptas:

Miguel San Nicolás Pérez L'Hospitalet de Llobregat - Barcelona

Francisco Javier Gamboa Andrades Málaga

4º al 7º Premio 25.000 ptas:

Alejandro Ruíz García Málaga

José Miguel Puche Díaz Yecla - Murcia

José Luis Platero Pérez Requena - Valencia

Pablo A. Sánchez Nogueiras Madridejos - Toledo

20 Lotes de Películas, Póster gigante de Dragon Ball y colección de cómics:

Fernando Monllor Pérez Alicante

Juan Luís Rueda Rojas Puerto de Santa María - Cádiz

Darío Fas Marín Vall D'uiro - Castellón

Salvador González Martín Madrid

Alicia Guillén Lasaña Valencia

Roberto Aguilar Rosado Jerez de la Frontera - Cádiz

Juan Daniel Iriarte Ochoa Burlada - Navarra

Juan Carlos Ramírez Chacón Pedro Abad - Córdoba

Daniel Cánovas Juárez Barcelona

Eduardo Tasis Fernández Barcelona

David Amador Pinto Dos Hermanas - Sevilla

Pablo Sánchez Solís Esplugues de Llobregat - Barcelona

Luís Sebastián Muelas La Unión - Murcia

Félix Llorente Sobrino Sabadell - Barcelona

Laura Pérez Seguer Zaragoza

Jordi Tarragona Murillo Cerdanyola - Barcelona

Francisco López Cierito Boiro - La Coruña

Marina García Ruíz La Línea - Cádiz

Luis Miguel Guillén Domínguez Madrid

Eva Richarte Prieto Hospitalet de Llobregat - Barcelona

5 Pósters Gigantes de Dragon Ball y colección de cómics:

Guillermo Cebrián Soriano Albacete

David Soto Brown Palma de Mallorca - Baleares

Miriam Álvarez Morales Badalona - Barcelona

Mara Príncipe Vicente Cádiz

Miguel Angel Murillo Fraga Alella - Barcelona

DE RE-CATE

LARA...

...MARIO...

...YOSHI...

...LINK...

...HEMOS LLEGADO.

Castillo
del
Malo

PERO SONIC...
ES MUY PELIGROSO
¡UAS A ARRISGAR TU
VIDA POR UN FLICKY P

SI

SI, LA TUYA SI, PERO...
Y LA MIA P

PUES TAMBIEN
TUNA PALO

PUES YO NO TE DEJARE
MORIR SOLO SONIC
NO, YO QUIERO ESTAR
CONTIGO HASTA EL
FIN, ASI QUE
TE ACOMPAÑARE.

SONIC NOSOTROS
TAMBIEN IREMOS CONTIGO
DEBAREMOS CON
SUS TECTHORES, HAREMOS
JUSTICIA Y RESCATAREMOS
A TU BICHO.
Y AHORA QUE NO NOS
VE...

¡VAMOS CHICOS!
AHORA NO DEBEMOS
DESFALLECER, SIENTO
SU MALDAD AQUI CERCA.
Y EL TIENE A MI PAJARITO
¡NO SE LO PERDONARE
NUNCA!

GUIÓN Y DIBUJOS: FRANCISCO ROCHA

MUTRES

...ATACAREMOS Y LE
FILLAREMOS POR SORPRESA.

JAJA JA OÍEA
QUE POR SORPRESA.

PARCE QUE ZONIC HA
VENIDO A SALVARTE Y
EE HA TRAIDO A TODOZ
SUS AMIGOS.

POBREZ ILUZOZ

BLAM

PERO NO LO VAN A
CONSEGUIR DEABEZ POR
QUE P TORQUE YO SOY
MUCHO MAZ INTELIGENTE
ZAGAZ AGUDO,
PEREPICAZ,
MALOY.

MIDO TREZ METROZ MAZ
QUE ELLOZ. JAJA J...
¿QUE HA ZIDO EEE
RUIDO?

TUS FECHORIAS ESTAN
ACABADAS MALUADO

ESE PAJARITO ES MIO
Y SI HAY JUSTICIA EN EL
UNIVERSO LO RECUPERARE.

TUS HORAS ESTAN CONTADAS

¿Y QUIEN DIZEZ QUE
ME VA A DETENER?

YO TE DETENDRE....

....YA QUE LA JUSTICIA
QUE ME RESPALDA SERA
MI FUERZA, EL VALOR
MI ESPADA, Y EL
BIEN, MI ESCUDO

VAYA, EN EL "WARCRAFT"
LOS ORCOS SON MAS
PEQUEÑITOS

JOER, LAS MAZAS
TAMBIEN SON MAS PEQUEÑITAS

¿ALGUIEN TIENE UN PLAN?

EL FLICKY ES DE
SONIC ¿NO?...

PUES ESO,
SONIC, ESTAREMOS EN
CONTACTO!

O'ZEA, QUE ESTA
MAZA NO ME VA
A VALER DE
NADA

NO, NI TU FUERZA
HERCULEA ME ASUSTA
YA QUE EL AMOR
ES EL UNICO SENTI-
MIENTO QUE GUIA
MIS ACTOS.

TU TIENES QUE RESPE-
TAR EL CICLO DE LA
VIDA, DEJAR A LOS
PATARRILLOS REVOLOTEAR...

ENTRE LAS ANAPOLAS
CON LAS ABETILLAS
REMOJANDOSE EN
EL DULCE ROCIO
DE LA MAÑANA.

NO, NO, NO SIGO, NO PUEDO
PERO... ¿QUIEN HA ESCRITO
ESTA MIERDA DE COMIC?

¿NO ME OYE
NADIE?

¿¿ QUE QUIEN HA
ESCRITO ESTA SARTA DE
CHORRADAS?!!

CAGONTO

TAP
TAP
TAP



¡TU/TU ERES EL RESPONSABLE DE ESTA BASURD!



TIENES CARA DE SENTIRTE CULPABLE. ¿TE IBAS A ATREVER A FIRMARLO P PIENSALO

¡LA JUSTICIA SERA MI FUERZA EL BIEN MI ESCUDO



¡ VENGO PIRATE PRINGAO !



VERO ¿Y ESA CARA DE BOBO A QUE VIENE, A VER P



NO ME TOQUES
NO ME TOQUES
NOOO ME TOOOQUES



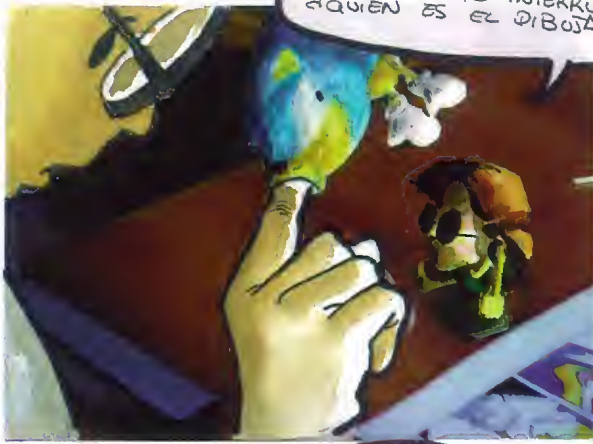
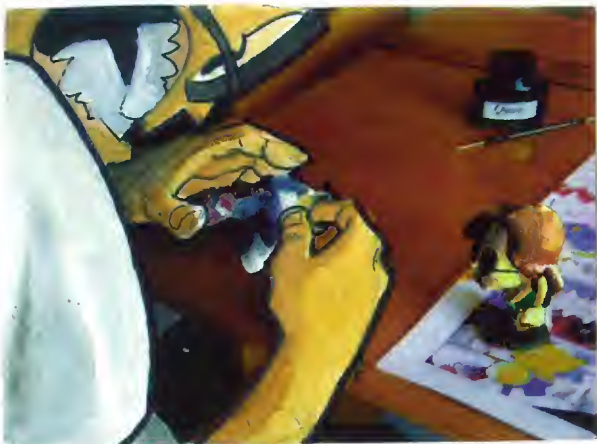
QUE AGUI VA A HABER MOVIDA YA VERAS.



QUE ME DEJES QUE SI QUE SOY DE VERDAD...



¡ JOER CON EL DEDMO! AHORA VERAS....
NAK



ER, SIENTO INTERRUMPIR
¿QUIEN ES EL DIBOSANTE?



YO NO SOY
CABEZONA
CEGATO
INUTIL
NEGLIGENTE

SE HA
TIRADO
EL BILLO
CON CIERTO
RECORDILLO.



ATO Y AGUD.



VENGA CHICOS,
VAMOS.



HOLA, CON
DIOS, CACHO
PRINGAO!

¡SONIC
ESPERA!
YA
VAMOS
→ → → → →
¡OYE, QUÉ BOBIA
MÁS INTERESANTE
QUEL SERÁ
Y QUE
BASTA
VOS A SUSCRIBIRSE

VIVA
EL FUTBOL!

CONF PARADOXIA AFFIRMACION

...QUE YO QUIERO
SER TORERO...

... O CHARCUTERO,
SI, LO DE CHARCUTERO
TIENE FUTURO

PERO DIBUSANTEE...

DOOOOONDE
ET-TAIIIIIIII

PERO NO OZ
EZCONDDIZ

¿EZ QUE YA NADIE
QUIERE JUGAR CONMIGO?

POR CIERTO ¡QUE
BONITO CALENDARIO
ERE DE AHÍ DETRÁS.
ME LO LLEVARE PARA
EL CASTILLO.

[HAY QUE VER!
{QUE DUEÑO HAY
INNOVADOR!

Y EL PORTER
DE LA PUERTA.
QUE BONITO!

МАГНИТА

CABLE EURO-AV (RGB)



5.700

CABLE EXTENSIÓN JOYTECH 2 M.



990

CONTROL PAD ASCIIWARE ENHANCED



3.490

CONTROL PAD JOYTECH PLUS COLOR



1.990



**PLAYSTATION
DUAL SHOCK**



**SUPER
PRECIO**

19.900

CONTROLLER



2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK



4.500

CONTROLLER + MEMORY + MALETIN



4.200

JAM!!



11.900

JOYSTICK ANALOG



10.990

JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE



6.990

JOYSTICK BIOGRIP



2.990

LINK CABLE



3.500

MEMORY CARD



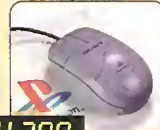
2.100

MEMORY CARD JOYTECH PLUS (240)



4.990

MOUSE



4.200

MULTI TAP



4.900

PISTOLA G-CON 45



6.990

PISTOLA HIPER BLASTER



5.900

RF-UNIT PAL B JOYTECH



2.290

RFU ADAPTOR



3.500

VOLANTE PER4MER TURBO WHEEL+PEDALS



9.990

VOLANTE RACE LEADER 32/64



9.990

Recomendados

ALUNDRA



P.V.P. - 7.490

COLIN Mc RAE RALLY



P.V.P. - 8.490

DUKE NUKEM: TIME TO KILL



P.V.P. - 8.490

GRAN TURISMO



P.V.P. - 6.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER '98



P.V.P. - 8.490

MEDIEVIL



P.V.P. - 7.490

MORTAL KOMBAT 4



P.V.P. - 8.490

SPYRO THE DRAGON



P.V.P. - 7.490

TEKKEN 3



P.V.P. - 7.990

TOMBI!



P.V.P. - 7.490

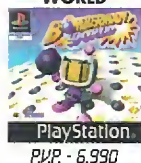
ABE'S ODYSSEY



AZURE DREAMS



BOMBERMAN WORLD



**COMMAND & CONQUER
RED ALERT RETALIATION**



CRUSADER - NO REMORSE



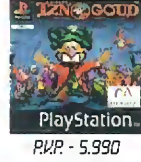
DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN



FORSAKEN



IZNOGOD



MADDEN NFL '99



ACTUA SOCCER



BABY UNIVERSE



BRAHMA FORCE



CONSTRUCTOR



DARKLIGHT CONFLICT



EVERYBODY'S GOLF



FUTURE COP LAPD 2100



JET RIDER 2



MEGAMAN 8



ADIDAS POWER SOCCER



BATMAN & ROBIN



BREATH OF FIRE



**COPA DEL MUNDO:
FRANCIA '98**



DEAD OR ALIVE



FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98



GEX 3D: RETURN OF THE GECKO



JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA



MEGAMAN BATTLE & CHASE



AIR COMBAT



BATTLESHIP



BUST-A-MOVE 2



CRASH BANDICOOT



DESTRUCTION DERBY



FINAL FANTASY VII



GHOST IN THE SHELL



KLONOA



MICRO MACHINES V3



ALIEN TRILOGY



BIO FREAKS



CARDINAL SYN



CRASH BANDICOOT 2



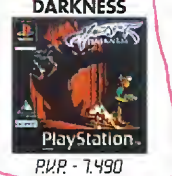
DESTRUCTION DERBY 2



FLUID



HEART OF DARKNESS



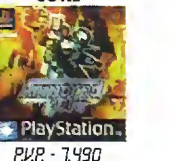
KULA WORLD



MORTAL KOMBAT TRILOGY



ARMORED CORE



BLAST RADIUS



CIRCUIT BREAKERS



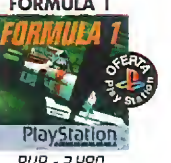
CRIME KILLER



DOOM



FORMULA 1



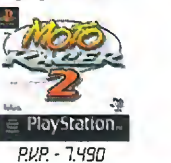
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO



LOADED



MOTO RACER 2



AYRTON SENNA KART DUEL 2



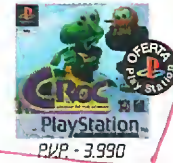
BLASTO



COMMAND & CONQUER



CROC



DRAGON BALL FINAL BOUT



FORMULA 1 '97



INTER. TRACK & FIELD

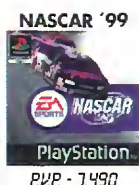


LUCKY LUKE



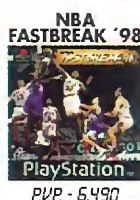
NAGANO WINTER OLYMPICS '98





NASCAR '99

PlayStation
PVP - 7.490



NBA FASTBREAK '98

PlayStation
PVP - 5.490



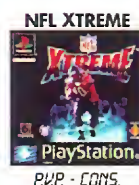
NBA LIVE '99

PlayStation
PVP - 7.490



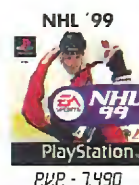
NEED FOR SPEED III

PlayStation
PVP - 7.490



NFL XTREME

PlayStation
PVP - CONS.



NHL '99

PlayStation
PVP - 7.490



NINJA

PlayStation
PVP - CONS.



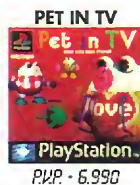
ONE

PlayStation
PVP - 7.990



PANDEMONIUM

PlayStation
PVP - 3.490



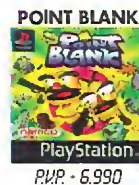
PET IN TV

PlayStation
PVP - 6.990

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE



PlayStation
PVP - 7.990



POINT BLANK

PlayStation
PVP - 6.990



POINT BLANK (+ PISTOLA)

PlayStation
PVP - 11.990



PORSCHE CHALLENGE

PlayStation
PVP - 3.490



POY POY

PlayStation
PVP - 7.990



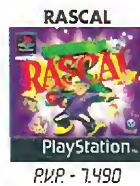
PRO PINBALL: TIMESHOCK!

PlayStation
PVP - 7.490



R-TYPES

PlayStation
PVP - 7.490



RASCAL

PlayStation
PVP - 7.490



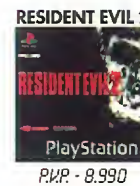
RAYMAN

PlayStation
PVP - 3.290



RESIDENT EVIL

PlayStation
PVP - 3.990



RESIDENT EVIL 2

PlayStation
PVP - 8.990



RIDGE RACER

PlayStation
PVP - 3.490



RIDGE RACER REVOLUTION

PlayStation
PVP - 3.490



ROAD RASH

PlayStation
PVP - 3.990



ROAD RASH 3D

PlayStation
PVP - 7.490



SAN FRANCISCO RUSH

PlayStation
PVP - CONS.



SCARS

PlayStation
PVP - CONS.



SENTINEL RETURNS

PlayStation
PVP - 7.490



SMALL SOLDIERS

PlayStation
PVP - 7.490



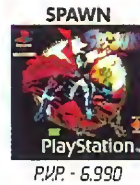
SNOW RACER '98

PlayStation
PVP - 7.990



SOVIET STRIKE

PlayStation
PVP - 3.990



SPAWN

PlayStation
PVP - 6.990



SPICE WORLD

PlayStation
PVP - 4.990



STAR WARS: MASTER OF TERAS KASI

PlayStation
PVP - 7.490



STREET FIGHTER COLLECTION

PlayStation
PVP - 7.490



SUPER CROSS '98

PlayStation
PVP - 7.490



SUPER PANG COLLECTION

PlayStation
PVP - 7.490



SUPERSONIC RACERS

PlayStation
PVP - 2.990



TEKKEN

PlayStation
PVP - 3.490



TEKKEN 2

PlayStation
PVP - 3.490



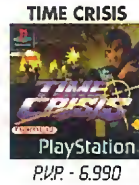
THE FIFTH ELEMENT

PlayStation
PVP - 7.490



THEME HOSPITAL

PlayStation
PVP - 7.990



TIME CRISIS

PlayStation
PVP - 6.990

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



PlayStation
PVP - 4.990



TOMB RAIDER

PlayStation
PVP - 4.990



TOMB RAIDER II

PlayStation
PVP - 8.490



TOSHIDEN

PlayStation
PVP - 3.490



TOTAL NBA '98

PlayStation
PVP - 6.990



TREASURES OF THE DEEP

PlayStation
PVP - 7.490



V-RALLY

PlayStation
PVP - 4.990



VIPER

PlayStation
PVP - 7.990



VS.

PlayStation
PVP - 8.490



WAR GAMES

PlayStation
PVP - 7.490



WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

PlayStation
PVP - 6.490



WILD 9

PlayStation
PVP - CONS.



WIPE OUT

PlayStation
PVP - 3.490



WIPE OUT 2097

PlayStation
PVP - 3.490



WORLD LEAGUE SOCCER '98

PlayStation
PVP - 8.490



WRECKIN CREW

PlayStation
PVP - 8.490



WWF WARZONE

PlayStation
PVP - 7.490



X-MEN VS STREET FIGHTER

PlayStation
PVP - 7.490



X-MEN: CHILDREN OF ATOM

PlayStation
PVP - 7.490



XENOCRACY

PlayStation
PVP - 8.490

Super Nintendo GAME BOY

GAME BOY POCKET



8.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER



PVP - 5.890

KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE



PVP - 5.890

LUFIA



PVP - 7.990

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3



PVP - 3.990



8.990

GAME BOY POCKET COLORES



ADAP. CORRIENTE GAMESTER GB POCKET



990

BATERIA POWERPACK GAMESTER GB POCKET



2.490

GAMEBOY CAMARA



8.490

GAMEBOY PRINTER



8.490

GAMEBOY PRINTER PAPEL



1.490

LUPA + LUZ GAMESTER (LIGHT MAGNIFIER)



1.490

ALLEYWAY



PVP - 2.990

BIONIC COMMANDO



PVP - 3.490

BUGS BUNNY



PVP - 3.990

CASPER



PVP - 3.990

CASTLEVANIA LEGENDS



PVP - 5.790

DONKEY KONG LAND



PVP - 3.990

DONKEY KONG LAND III



PVP - 5.490

DUCK TALES



PVP - 4.490

GARGOYLE'S QUEST



PVP - 3.490

GOEMON (MYSTICAL NINJA)



PVP - 5.490

LA SIRENITA



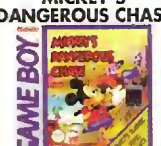
PVP - 4.490

MEGAMAN II



PVP - 2.990

MICKY'S DANGEROUS CHASE



PVP - 4.490

ROGER RABBIT



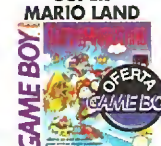
PVP - 3.990

STREET FIGHTER II



PVP - 3.990

SUPER MARIO LAND



PVP - 3.990

SUPER MARIO LAND 2



PVP - 3.990

SUPER MARIO LAND 3



PVP - 3.990

THE LEGEND OF ZELDA



PVP - 3.990

TUROK



PVP - 5.990

V-RALLY



PVP - 4.990

WARIO LAND 2



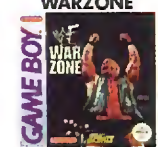
PVP - 5.990

WORLD CUP '98



PVP - 5.490

WWF WARZONE



PVP - 4.990

ALADDIN



PVP - 6.990

DONKEY KONG COUNTRY 3



PVP - 9.990

FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98



PVP - 6.990

LOS PITUFOS 2



PVP - 9.990

MICKY MOUSE MAGICAL QUEST



PVP - 6.990

SPACE ACE



PVP - 4.990

SUPER MARIO WORLD 2



PVP - 5.990

SUPER METROID



PVP - 5.990

SUPER SOCCER



PVP - 4.990

SUPER TENNIS



PVP - 4.990

SYVALION



PVP - 3.990

T2 JUDGMENT DAY



PVP - 4.990

T2 THE ARCADE GAME



PVP - 4.990

TETRIS ATTACK



PVP - 5.990

WARSPPEED



PVP - 4.990



CONSOLA

19.900

CONSOLA

+
**INT. SUPERSTAR
SOCCER**



24.990

CABLE RF PVP - 2.990	CONTROL PAD JOYTECH PLUS 64 COLORES PVP - 3.690	CONTROLLER PVP - 4.990	JAM!! PVP - 11.900	JOLT PACK PVP - 1.790	MANDO DE CONTROL COLORES NINTENDO 64 PVP - 5.490
MEMORY CARD JOYTECH COLORES PVP - 1.490	MEMORY CARD JOYTECH PLUS COLORES PVP - 1.990	MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) NINTENDO 64 PVP - 2.990	RUMBLE PAK NINTENDO 64 PVP - 3.490	VOLANTE PER 4MER RACING WHEEL+ PEDALS PVP - 9.990	VOLANTE RACE LEADER 32/64 PVP - 9.990

BANJO KAZOOIE NINTENDO 64 9.490	F-1 WORLD GRAND PRIX NINTENDO 64 8.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER '98 8.990	MISSION: IMPOSSIBLE 9.490	MORTAL KOMBAT 4 10.490
---	--	---	---	--------------------------------------

1080 SNOWBOARD NINTENDO 64 8.490	AEROFIGHTERS ASSAULT 12.490	AEROGAUGE 12.490	BIO FREAKS 10.490	BOMBERMAN 64 NINTENDO 64 8.490	BOMBERMAN HERO NINTENDO 64 8.490
BUST-A-MOVE 2 9.490	CHAMELEON TWIST 8.990	CHOPPER ATTACK CONS.	COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98 7.490	CRUIS'N WORLD NINTENDO 64 8.490	DIDDY KONG RACING NINTENDO 64 8.490
FIFA R.A.M. '98 10.990	FIGHTERS DESTINY 11.990	FORSAKEN 12.490	GASPI! 10.990	GEX 64 CONS.	GOEMON (MYSTICAL NINJA) 13.490
GOLDEN EYE 007 NINTENDO 64 8.490	GT 64 11.990	IGGY'S RECKIN' BALLS 9.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER 64 7.990	LYLAT WARS 8.990	MADDEN NFL '99 CONS.
MARIO KART 64 NINTENDO 64 9.490	NBA COURTSIDE NINTENDO 64 8.490	NBA PRO '98 12.490	NFL BLITZ CONS.	OFF ROAD CHALLENGE CONS.	OLYMPIC HOCKEY '98 12.490
QUAKE 64 11.490	RAMPAGE WORLD TOUR 11.490	ROBOTRON 64 11.490	STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE 9.990	SUPER MARIO 64 NINTENDO 64 9.490	TETRISPHERE NINTENDO 64 8.490
TUROK 9.990	VIRTUAL CHESS 64 11.490	WAIALAE C. C. GOLF 64 NINTENDO 64 9.490	W. GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 11.490	WETRIX 7.990	YOSHI'S HISTORY NINTENDO 64 7.990

SEGA VIDEO

CONSOLA SATURN



14.990

CABLE RF



4.990

CONTROL PAD (8 BOTONES)



2.990

CONTROL PAD INFRARED



4.990

JOYSTICK ARCADE SATURN STICK



4.950

MEMORY CARD JOYTECH 8 MB



4.990

VOLANTE PER4MER TURBO WHEEL+PEDALS



9.990

BURNING RANGERS



P.V.P. - 9.490

DEEP FEAR



P.V.P. - 9.490

PANZER DRAGON SAGA



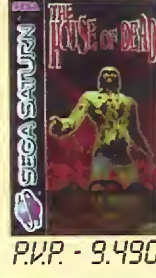
P.V.P. - 8.990

RIVEN: THE SEQUEL TO MYST



P.V.P. - 9.490

THE HOUSE OF DEAD



P.V.P. - 9.490

WORLD LEAGUE SOCCER '98



P.V.P. - 8.990

AMOK



P.V.P. - 3.990

ATLANTIS



P.V.P. - 8.990

BLAM! MACHINEHEAD



P.V.P. - 3.990

BOMBERMAN



P.V.P. - 5.990

BUST-A-MOVE 3



P.V.P. - 3.990

COURIER CRISIS



P.V.P. - 9.490

CRUSADER-NO REMORSE



P.V.P. - 2.990

CYBERIA



P.V.P. - 3.990

DARKLIGHT CONFLICT



P.V.P. - 2.990

DRAGON FORCE



P.V.P. - 5.990

DUKE NUKEM 3D



P.V.P. - 3.990

FIFA '97



P.V.P. - 3.490

FIGHTING VIPERS



P.V.P. - 2.990

GHEN WAR



P.V.P. - 2.990

GUN GRIFFON



P.V.P. - 3.990

LAST BRONX



P.V.P. - 1.990

MADDEN '97



P.V.P. - 3.490

MANX TT



P.V.P. - 4.990

MASS DESTRUCTION



P.V.P. - 3.490

MIGHTY HITS



P.V.P. - 3.490

NBA ACTION '98



P.V.P. - 6.990

NHL ALL STAR HOCKEY '98



P.V.P. - 6.990

PANDEMONIUM



P.V.P. - 5.990

PGA TOUR '97



P.V.P. - 3.990

QUAKE



P.V.P. - 3.990

SCORCHER



P.V.P. - 2.990

SHINING WISDOM



P.V.P. - 2.990

SKY TARGET



P.V.P. - 5.990

SONIC JAM



P.V.P. - 3.990

SONIC R



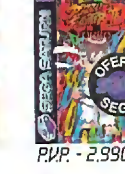
P.V.P. - 4.990

STEEP SLOPE SLIDERS



P.V.P. - 8.990

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO



P.V.P. - 2.990

THE LOST WORLD



P.V.P. - 6.990

TUNNEL B-1



P.V.P. - 4.990

VIRTUA FIGHTER KIDS



P.V.P. - 2.990

VIRTUAL ON



P.V.P. - 2.990

WIPE OUT



P.V.P. - 4.990

WIPE OUT 2097



P.V.P. - 5.990

WORLDWIDE SOCCER '97



P.V.P. - 2.990

WORLDWIDE SOCCER '98



P.V.P. - 4.990

MEGA DRIVE

FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98



P.V.P. - 6.990

PINOCCHIO



P.V.P. - 4.990

POCAHONTAS



P.V.P. - 4.990

TOUGHMAN CONTEST

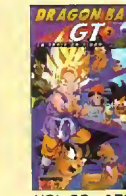


P.V.P. - 3.990

DRAGON BALL GT LA SERIE



VOL 01 - 1.795



VOL 02 - 1.795



VOL 03 - 1.795



VOL 04 - 1.795



VOL 05 - 1.795



VOL 06 - 1.795



VOL 07 - 1.795

EL HAKKENDEN VOL 1



P.V.P. - 1.995

EVANGELION 8



P.V.P. - 1.995

PACK DRAGON BALL Z



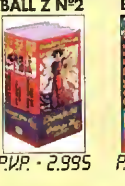
P.V.P. - 2.995

PACK DRAGON BALL Z Nº2



P.V.P. - 2.995

PACK DRAGON BALL Z Nº3



P.V.P. - 2.995

PACK DRAGON BALL Z Nº4



P.V.P. - 1.995

PACK DRAGON BALL Z Nº5



P.V.P. - 1.995

PACK DRAGON BALL Z Nº6



P.V.P. - 1.995

VIDEO

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL Si eres un profesional del sector
y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: **913 802 892**



ARGENTINA

A CORUÑA
C/ DIAMANTES DE SANDE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARVALLO, 13
TEL: 981 599 230

ÁLAVA Vitoria
C/ MANUEL IRADI, 9
TEL: 945 137 624

ALICANTE
C/ MADRE MARÍA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
EG. FUSTER JUPITER
TEL: 966 819 100

BARCELONA
C/ DIAMANTES DE SANDE, 1
TEL: 981 143 111

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 993

ALMERÍA
AV. DE LA ESTACIÓN, 28
TEL: 952 260 643

ASTURIAS Gijón
AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma
C/ PEDRO DE CALZADILLA Y NET, 11
TEL: 971 129 071

BALEARES Palma
C/ PORTO PI
AV. L. GABRIEL ROSA, 54
TEL: 971 485 513

BARCELONA
C/ CLONES LOCAL A-112
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 500 804

BARCELONA
C/ FIDEL CLARIS, 87
TEL: 934 126 310

BARCELONA
C/ SANTS, 17
TEL: 932 996 923

BARCELONA Badalona
C/ SOLEAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C/ C. MONTIOLA
C/ OLEO PALME, 5/N
TEL: 934 668 819

BARCELONA Manresa
C/ OLIMPIA LOCAL 10
C/ ANGEL GUINER, 21
TEL: 938 121 094

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTÓBAL, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 222 117

BURGOS
C/ LA PLATA LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 117

CORDOBA
C/ MARIA CRISTINA, 3
TEL: 957 486 600

GIRONA
C/ RUTILLA, 147 ESQ. JOAN REGA, 8
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueras
C/ MOREIRA, 18
TEL: 972 875 256

GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE S/N
TEL: 972 661 685

GRANADA
C/ RECOCOS, 39
TEL: 958 268 654

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. DE ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

HUESCA
C/ ANFANGA, 2
TEL: 974 230 404

JAEN
PASADAZO, 7
TEL: 953 259 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MUÑOZ, 8
TEL: 941 297 833

LAS PALMAS
C/ C. LA DALLENA LOCAL 1-5-2
C/ GENERAL MONTE, 12
TEL: 928 410 710

LAS PALMAS
C/ PRESIDENTE ALVAREZ, 3
TEL: 928 224 851

MADRID
P. STA. MARIA DE LA CADETA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID
C/ LA VAGUADA LOCAL 1-208
AV. MONTE DE LOS LIMONES, 5/N
TEL: 913 782 222

MADRID
C/ LAS ROSAS LOCAL 13
AV. GORGALADIA S/N
TEL: 917 758 882

MADRID
C/ MONTERA, 22, 2º
TEL: 915 224 919

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 85
TEL: 918 682 952

MADRID Alcobendas
C/ PICASSO LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 918 520 387

MADRID Alcorcón
C/ CINEPOS, 47
TEL: 916 438 226

MADRID Las Rozas
C/ C. BURGOCENTRO B LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 274 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo Alarcón
C/ DE NÚMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5
TEL: 917 990 185

MADRID Torrejón
C/ C. PARQUE CORREDOR LOCAL 53
C/ TORREJÓN ALJAVIR, 8/N
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESUS SANTOS REIN, 4
EG. OROSL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONESTABLE
TEL: 968 254 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINO ALVARA, 7
TEL: 948 271 805

PONTEVEDRA Vigo
P. DE LA PRINCESA, 3
TEL: 986 229 539

PONTEVEDRA Vigo
C/ EL QUAYEN, 8
TEL: 986 432 882

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 251 851

Sta. Cruz TENERIFE
C/ PANEN Y CAUL, 32
TEL: 922 293 093

SEGOVIA
C/ C. ALUMENRA, LOC. 21
C/ EL SAN, 7
TEL: 921 463 482

SEVILLA
C/ C. LOS ANGELES, LOC. 8-4
AV. ANA LUCIA, 18
TEL: 954 675 233

VALENCIA
C/ PINO BLANCO, 5
TEL: 963 309 227

VALENCIA
C/ C. EL SAUER, LOCAL 32 A
C/ EL SAUER, 18
TEL: 963 339 819

VALLADOLID
C/ C. AVENIDA
P. DE TORRELLA 54-56
TEL: 983 221 628

VIZCAYA Bilbao
PZA. DE ARDUBAR, 4
TEL: 944 183 473

VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLAY, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGUIN, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CADIZ, 14
TEL: 976 218 271

PRÓXIMA APERTURA

Alicante
C/ C. GRAN VÍA, Local B-12
AV. GRAN VÍA S/N

Girona
C/ EMILI GRAHIT, 65

Alicante Elda
AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B
(GRAN AVENIDA)

MADRID
C/ PRECIADOS, 34

NUEVO CENTRO

Cádiz Jerez
C/ PONTERRI
C/ DIEGO FLORE DE HEREDIA

GUIPÚZCOA Irún
P. DE COLON
LUIS MARIANO

MADRID Getafe
COLEGIO
FADRIQUE
C/ MADRID, 27

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llamo al **902 17 18 19** de lunes a viernes de 10.30h a 20h, y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todas las días de la semana. Relleno el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio -en el que está incluido también el embalaje, y el seguro- es:

- España peninsular 750 pts.
- Baleares 1.000 pts.

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ().

Pedido realizado por:

Nombre: _____

Apellidos: _____

Calle/Plaza: _____

Nº: _____ Esc: _____ Piso: _____ Letra: _____ Ciudad: _____

Provincia: _____ C.P.: _____ Tf.: () _____

N.I.F.: _____ Fecha de Nacimiento: _____ E-mail: _____

Envío por Transporte Urgente

España peninsular 750 pts

Baleares 1.000 pts

IMPORTE TOTAL



HBC

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-10-98

Ven a conocernos

pedidos por teléfono:

902.17.18.19



OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA



El manga se mueve en Japón

Este mes han aparecido unos cuantos títulos importantes para consolas y recreativas, por supuesto en el lejano Japón, basados en mangas y animes. Así que para salvar esa distancia de miles de kilómetros hemos decidido acercarlos hasta esta sección de Otaku Manga, junto a las noticias más importantes del mes.

King of Fighters KYO

Para empezar vamos con uno de los títulos mas esperados para PlayStation. «King of Fighters Kyo» está basado en la popular saga de artes marciales de la compañía SNK, la cual había anunciado la programación del mismo hace ya casi año y medio.

Después de dejar boquiabiertos a quienes disfrutaron de la versión de «KOF'97» en PlayStation, muchos serán los que se queden chafados al encontrarse con que el juego no contiene un modo de lucha tal y como estamos acostumbrados con los juegos de SNK.

«KOF Kyo» tiene dos modos de juego. El primero es un tipo Tokimeki en el que manejamos al protagonista de la saga, Kyo Kusanagi. La historia comienza cuando Kyo recibe una invitación para el torneo «KOF'97» con una antelación de 31 días. A partir de ese momento tomamos las riendas de la historia y acompañamos a Kyo por las

calles de todas las ciudades implicadas con la historia oficial de la saga, ayudándole a entrenarse para el nuevo torneo, conociendo a sus protagonistas y haciendo nuevas amistades.

Hasta aquí, todo bien, muy chinaka y demás, pero fácil de manejar... hasta que llegamos a los combates.

«KOF Kyo» tiene un modo Vs. un tanto raro, de esos que les gustan tanto a los japoneses, con ataques encasillados en botones que están relacionados con porcentajes y niveles de velocidad. Nada que no se pueda remediar con una buena chuleta de interpretaciones, pero que al principio nos traerá de cabeza.

Finalmente nos sorprenderemos con la grata introducción de animaciones en los súper ataques especiales y con los **más de 40 personajes** para el modo de lucha.

Está claro que éste no pisa un país de habla latina.

Esta es la carátula del juego que SNK acaba de lanzar en Japón para PlayStation. A pesar de que en aquel país está causando furor es muy difícil que podamos verlo distribuido en Europa.



El sistema de combates en este juego no tiene nada que ver con el de los juegos de lucha clásicos de esta compañía. Más que una confrontación directa se trata de una extraña combinación de porcentajes y niveles de velocidad.

Dragon Ball GT 5

La quinta entrega de GT contiene los episodios 13 al 15, en los que podremos ver finalizada la parte más aburrida de la serie, con la llegada del primer gran enemigo de la última entrega de las aventuras de Songokuh y compañía. Me refiero a **Baby**, un pequeño ser cuya historia está ligada al pasado de los guerreros del espacio.

Ahora, Baby pretende llegar a la Tierra después de meterse en el cuerpo del Dr. Mu, que ya de por sí era un problema para Gokuh, Trunks y Pan. Estos parecen haberle vencido uniendo sus fuerzas en un rayo, pero ¿será realmente el fin de Baby? Ni lo penséis por un momento...

A partir de esta cinta la serie cobra un mayor interés, ya que además de Baby, se reincorporan a la serie Vegeta y todos los antiguos componentes de Dragon Ball Z. Esto es debido a que el escenario de la batalla vuelve a ser la Tierra. ¡¡Ahora sí que empieza el verdadero Dragon Ball GT!!



Este mes recomendamos... Dragon Half-2

Este mes ponemos en nuestra lista de favoritos la segunda parte de **Dragon Half**, la serie manga más disparatada jamás editada, protagonizada por los personajes más estúpidos de la historia del cómic, con dosis de humor muy por encima de lo que estamos acostumbrados los lectores de manga españoles.

La protagonista de la serie es **Mink**, una mestiza de humano y dragón rojo (con apariencia de mujer humana), dotada de una gran fuerza, un aliento de fuego, y unos "detalles superficiales" como cola, cuernos y alas de dragón. Mink está enamorada de Dick Saucer, un cazador de dragones, que además es un popularísimo cantante, y para conseguir su amor pretende convertirse en humana, renunciando a sus poderes. Para ello deberá reunir una serie de objetos sagrados con los que enfrentarse al Gran Diablo Azatodeth.

Os sorprenderéis al ver como este argumento "medio normal" contiene una serie de gags impagables.

Sin duda alguna, lo mejor del momento.



Breves

GUNNM MARTIAL MEMORY: Sorprendentemente Banpresto se ha decidido a lanzar un videojuego basado en la mítica serie **Battle Angel Alita**, cuyo nombre real es **GUNNM**, y cuya protagonista, conocida en occidente como Alita, se llama Gally, una androide creada a base de piezas de desguace que resulta tener unas aptitudes de combate extraordinarias.

El juego será un arcade en 3D con vista isométrica que nos llevará a recorrer la ciudad haciendo frente a los malos de turno, pudiendo después pasar a la acción con un punto de vista en segunda persona.

Banpresto no se caracteriza precisamente por lanzar títulos de gran calidad y todo su éxito se basa casi siempre en tener como protagonistas a los más famosos héroes del manga. Puede que esta vez sea distinto. Ya le echaremos el guante para contároslo.

ARALE EN 3D: El mes pasado apareció un juego de Arale, el mítico robot indestructible y cegato de Akira Toriyama protagonista junto al Dr. Sembei de la serie **Dr. Slump**. Y es que resulta que desde que Dragon Ball GT dejó de emitirse en Japón, el equipo de Toriyama lanzó una nueva serie de anime de Dr. Slump, que es en la que está basado este juego. Hasta que consiga el CD tan sólo puedo decir que el desarrollo es al estilo **Mario64**.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURES: Este es el nombre de un curioso manga de Hiroko Araki, compuesto por tres historias diferentes, y es en la tercera de ellas en la que **Capcom** se ha basado para hacer un juego de lucha para los salones recreativos nipones.

Al ser la mejor de las 3 partes del manga, fue seleccionada para cobrar vida en forma de 6 cortometrajes de anime. También ha sido la elegida por **Capcom** para poner en escena a nuevos tipos con súper ataques deseando partirse los dientes. A ver si llega a España pronto...

DISNEY EDITA KIKI'S: Año y medio después de que **Disney** comprase los derechos de los films de anime del estudio **Ghibli**, uno de ellos ha visto la luz en USA. El estudio Ghibli es uno de los más importantes de Japón y con títulos del renombre de **Guerreros del Viento** o **Porco Rosso**.

En fin, el pasado 1 de Septiembre, Buena Vista Home Video lanzó en USA **Mayo no Takkyubin**, conocido en occidente como **Kiki's Delivery Service**. Se trata de una historia muy en la línea Disney, con final feliz incluido. Veremos lo que ocurre cuando le llegue el turno al violento **Mononoke Hime**, también de Ghibli. Ya os lo contaremos.



Nada más. Para el próximo mes trataré de recopilar los juegos para la segunda entrega de los "Clásicos del Anime". Este mes la actualidad ha impuesto su ley...

Matta Raigetsu!!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

¿Te falta alguno?



Abril 97

Guías completas:
UMK 3 Broken Sword
Tekken 2 Street Fighter Alpha 2



Junio 97

Guías completas:
Mundo Disco Tobal N°1
Jungla de cristal Dragon Ball Z 22



Agosto 97

Guías completas:
Resident Evil Dark Savior
La ciudad de los niños perdidos



Enero 98

Reportajes:
Cool Boarders 2 Duke Nukem 64
NHL All Star 98 Diddy Kong Racing



Febrero 98

Reportajes:
Bushido Blade NBA Live 98
Nagano Winter Olympic 98 FIFA 98



Marzo 98

Reportajes:
Fighters Destiny Theme Hospital
Rascal ONE



Abril 98

Guías completas:
Bushido Blade Bloody Roar
Masters of Teras Kasi



Mayo 98

Reportajes:
Resident Evil 2 Quake
Forsaken cardinal SYN



Junio 98

Guía completa:
Resident Evil 2
Guía completa 4 escenarios



Julio 98

Reportajes:
Especial E3 Colin McRae Rally
Presentación Dream Cast



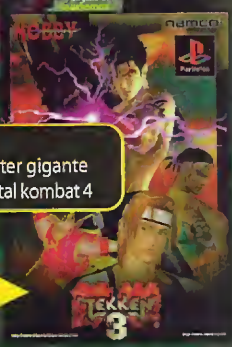
Agosto 98

Suplemento especial:
Analizamos todos los juegos
para todas las consolas



Septiembre 98

Reportajes:
Tomb Raider + póster gigante
Banjo Kazooie Mortal Kombat 4



Pídenoslo

No te pierdas la mejor colección de **películas anime** que conseguirás con los siguientes números:



Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11

Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14

Nº 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4

Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12

Nº 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA

Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6

Nº 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13

Nº 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2

Nº 84: FUSIÓN. DB 15

Y si quieres tener todas las
revistas archivadas,
¡pide unas tapas!



Por sólo
950
Ptas.



¡Nuevo
sistema
más
práctico!

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

VAPOR TRX

!NO CORREN SINO VUELAN!

La idea no es nueva, más bien parece que todas las compañías se hayan propuesto lanzar un juego de este tipo, pero hay que reconocer que se está alcanzando un nivel de calidad sorprendente en esta modalidad de carreras futuristas.

Ahora le ha tocado el turno a Atari (quien lo iba a decir), que ha completado este espectacular arcade protagonizado por velocísimas motos antigravitatorias que se desplazan por los parajes de una desconocida tierra del futuro.

Claro que no todo es correr, o mejor dicho, volar en este juego. Ya sabéis que a los programadores les encanta darle más emoción a estas competiciones, y por eso cada una de las seis naves que se pueden elegir contará con un cañón láser que podrá aumentar su poder o la frecuencia de disparo al recoger los items pertinentes. También será posible incorporar al arsenal unos efectivos misiles aire-aire que se guían por el calor. Cualquier

ayuda es poca cuando se trata de hacerle la puñeta a los rivales. Además se incluirán otros items para acelerar momentáneamente el vehículo, realizar maniobras que permitan esquivar el fuego rival y los jugadores podrán aprovechar los diferentes atajos para llegar antes a la meta.

Este atractivo mueble que podéis ver en la imagen corresponde al modelo para dos jugadores, aunque también existe una máquina individual y otra para cuatro jugadores simultáneos. Desde luego, no le faltan alicientes.

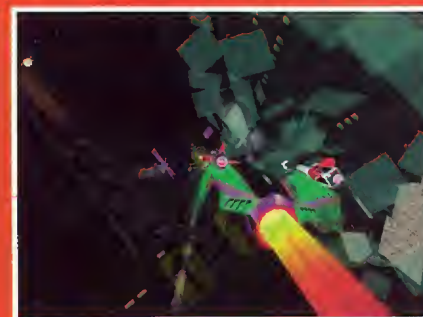
Su estreno oficial se produjo el pasado mes de agosto en Estados Unidos, y todo indica que en nuestro país su distribución comenzará a finales de Septiembre.

Las naves se desplazan a toda velocidad a través de los parajes de una tierra del futuro. Aún así hay que estar atento para intentar coger todos los items posibles y alguno de los atajos que nos permitan acortar el recorrido.





Todas las naves cuentan con armas para tratar de estorbar la carrera de los rivales. Algunas de estas armas, como los misiles teledirigidos, deben ser recogidas en forma de ítems a lo largo del circuito.



LOS VEHÍCULOS DEL FUTURO

Estos son los seis vehículos que pueden elegirse para jugar, aunque luego durante la competición habrá muchos más manejados por la máquina.

Cada uno de ellos ofrece diferentes prestaciones, en base a cuatro parámetros, manejabilidad, velocidad máxima, aceleración y durabilidad (es decir, la capacidad del blindaje para aguantar los disparos enemigos). Lógicamente, cada uno de ellos se adaptará con diferente resultado a cada recorrido. La elección es del jugador.



Phoenix



Sabre XT



Skydozer



Stratovaxx



Thunderhawk



Venom

HOBBY shopping

¡¡LLÁMANOS!!

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS,
Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO,
SOLICITA INFORMACION EN LOS
TELÉFONOS:

(91) 654 61 86 ó (91) 654 81 99

CHOLLO GAMES
VIDEOJUEGOS

c/ Arenal 8, 1º
28013 Madrid.
TEL: 523 23 93

C/ Benito Gutierrez 8
28.008. Madrid.
TEL: 549 78 25

- TODO EN IMPORTACION PARA TU CONSOLA
- CAMBIO DE JUEGOS TODOS LOS SISTEMAS
- COMPRA Y VENTA DE JUEGOS USADOS
- JUJUEGOS DE COLECCION
- UPS. ENTREGA EN 24 HORAS

GRAN OPERACION CAMBIO - COMPRA - VENTA
VIDEOCONSOLAS JUEGOS

CAMBIO
TODOS A 750 PTAS.

VENTA
GRATIS GASTOS DE ENVIO

Dirección: Club MV
C.C. DENDARABA 8-16
01004 VITORIA
Horario: De 11 a 13,30 Y De 17 a 20,30
TEL: (945) 14 83 19

SEGA...
OTRAS...

OVERGAMES COMPUTERS AND VIDEOGAMES

PLAYSTATION

- CABLES, RGB, MEMORY CARDS, MANDOS, N-PAL, CONVERTORS, CONSOLAS, PISTOLAS, VOLANTES, ETC.
- ALQUILER DE JUEGOS (PAL, JAPONESES, Y AMERICANOS)
- VENTA DE JUEGOS (PAL, JAPONESES Y AMERICANOS)

ESPECIALISTAS EN PLAYSTATION, TODOS TUS ACCESORIOS Y JUEGOS AL MEJOR PRECIO AQUÍ.

Estamos en PASAJE PINTOR TORRADO, 6, CORDOBA
Llámanos a nuestro TELÉFONO: 957-403 955

ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
<http://personales.alcavia.net/~psxpc/>

GAME MASTER
GRAN VIA 80, 2 PLANTA MTR-PLZ ESPAÑA
TLF/FAX: (91) 548 42 21 CP 28013
LUNES A SABADO 10:30 - 2:00 4:30 - 8:30

PSX
METAL GEAR SOLID
K.O.F. 98
CAPCOM GENERATION
KART

NEO GEO
K.O.F. 98
BREAKERS REVENGE
REAL BOUT 2

SATURN
CAPCOM GENERATION
SHOOTING FORCE 3
RADIANT SILVERGUN

COMPRAMOS Y VENDAMOS
CLUB DE CAMBIO. OFERTAS IMPORTACION.
DISTRIBUIMOS A TIENDAS
ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.

GAME SOFT
Sony - Nintendo - Sega Pc
Compra - Venta - Intercambio y Alquiler

TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
Gran Stock en juegos de segunda mano

C/Tres Cruces, 6. Telf.: (91) 522 32 44
Zona Centro. Metro Gran Vía

C/Sierra del Cadi, 3. Telf.: (91) 477 59 81
Zona Vallecas. Metro Portazgo

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
MADRID: Envío a domicilio

Recorta este anuncio y presentándolo en cualquiera de nuestras tiendas, obtendrás un descuento de 600 pesetas en tus compras.

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, cromos y consolas
- Videogames de Rol.
- Dragon Ball Ultimate Battle 32 PSX.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Magic

C/ Teodora Lamadrid, 52-60.
08022 Barcelona. Tl. y Fax: (93) 4185960

COCONUT

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TEL: (91) 554 50 47

Últimas novedades, todo en juegos 2ª mano
PSX, N64, SAT, N.GEO, G.B.OY, SN, MD.

OPERACION CAMBIO PSX X N64

TIENDA COCONUT
C/ CARNICER, 13
28039 MADRID
METRO ALVARADO
Horario: 10,30 - 2 y 5 - 8

COMPRA VENTA CONSOLAS
PLAYSTATION, NINTENDO 64 y GAME BOY POCKET

FIGURAS: S. BATTLE COLLEC., D.BALL Z, FINAL FANTASY VII, EVANGELION...
CARDS, COMICS, ETC.

JMC

ACCESORIOS PARA CONSOLAS SONY PLAYSTATION Y SEGA SATURN

PSX: CABLE RGB, CABLE RGB STEREO, RF-UNIT ANTENA, JOYSTICK ARCADE, JOYPAD/MEMORY CARD DE 15, 120 Y 240 SLOTS, PISTOLAS CON RETROCESO, ACTION REPLAY, PC-COMMS, MANDOS INALAMBRICOS Y OTROS ACCESORIOS DE IMPORTACION.

SATURN: MEMORY CARD 8 Y 16 MB, RAM 4 MB, PISTOLAS CON RETROCESO, ACTION REPLAY, PC-COMMS Y OTROS ACCESORIOS DE IMPORTACION.

IMPORTADORES DIRECTOS SIN INTERMEDIARIOS
DESCUENTOS POR CANTIDADES.
Distribuidores de varias marcas

<http://www.srrakis.es/~jmorales>
e-mail: jmorales@srrakis.es
telefono: 908008382.

Si prefieres pagar más por tus videojuegos preferidos, no es nuestro problema...

NOSOTROS TE ASEGURAMOS EL MEJOR PRECIO EN COMPRA - VENTA - CAMBIO Y ALQUILER

SOLICITA INFORMACION O CATALOGO GRATUITO EN EL TEL: 913813367

SOLO EN:

MEGA JUEGOS

Centro Comercial Colombia.
Avd. Bucaramanga, 2. Local 218.
Madrid 28033

COMPRUEBALO HOY MISMO

DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10:30 a 20:30. De lunes a sábados
Teléfono de pedidos para toda España: 91-523 20 87/ 929-118151

OFERTA NEO GEO!!!
NEO - GEO POCKET +
KOF R-1 +
KOF '98 (NGCD)
POR 19.900 ptas.

METAL GEAR USA
XENO GEARS USA
RIDGE RACER TYPE 4
ALITA

ZELDA 64
CONQUER 'S QUEST
HIBRID 'HEAVEN
STAR SOLDIER

COTTON REVENGE 'S
MARVEL VS. SF.
D & D COLLECTION
YU - NO (EROTICO)

KOF '98
BREAKERS REVENGE
REAL BOUT 2
NEO WORLD CUP '98

ESPECIALISTAS EN IMPORTACION: JAPON / USA / EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD-Z / NEO GEO CARTUCHO / PC ENGINE / TURBO DUO
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.

PONZANO, 72. MADRID
TEL: 91 554 26 78 ZONA FCC. SILVELA

SIERRA TOLEDANA Nº 23. MADRID
TEL: 91 437 49 79 ZONA VALLEGAS / MORATALAZ

Si quieres ser socio y recibir el catálogo. Tienes dos opciones:

Club MICRO GAMES en Córdoba

ENVÍOS A TODA ESPAÑA
957- 401 003

C/Don Lope de los Ríos, 28. Avda. Gran Vía Parque
(Valdeoleros/Sta.Rosa) esq. Felipe II (Ciudad Jardín)

*NOVEDADES con descuentos de hasta de 1.000 pts. y sobre todo GAME BOY 10% de dto. PC- CDROM 15%.

*CAMBIO (2ª mano x 2ª mano) y (2ª mano x Novedad).

*VENTA 2ª MANO. Los últimos títulos ya los tenemos.

Para todas las consolas y PC CD-ROM

1- ¡¡Escribenos!!
Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a:

MICRO GAMES
C/ Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba

y recibirás este estupendo CATALOGO Nº 6 de 20 pág. con NOVEDADES, CAMBIO, Y 2ª MANO.

2- ¡¡Llámanos!!
y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete!
RECIBIRÁS GRATIS EL CATALOGO

COMPRA Y VENTA DE JUEGOS Y CONSOLAS
Avd. Castilla- La Mancha, 27. Cuenca
Telf. pedidos: 969 21 40 64, 909 518710
Avd. Libertad, Elche-Alicante

Distribución para tiendas y particulares
ENTREGA EN 24 HORAS

¡¡LLÁMANOS!!

Repetirás por nuestros precios
Horario: 12:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:30 h.

GAMES UNIVERSAL

GRUPO M-G-K INTERNATIONAL

PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)



TELÉFONO: 965 71 80 79

FAX: 965 70 38 35

~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~

¡ NO BUSQUES MAS !

M-G-K

**TIENE TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO**

**PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?**

**EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS**

**PlayStation™ NINTENDO⁶⁴
GAME BOY™ SEGA SATURN™ PC**

PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA

**¡ RAPIDO ! ~ ÚNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.**

ÚLTIMAS NOVEDADES M-G-K

RUMBLE-PAK PLAYSTATION



**PISTOLA
CON VIBRACION, COMPATIBLE CON
SEGA SATURN, PSX Y NAMCO**



VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES

TIENDAS DISTRIBUIDORES M-G-K

BALEARES

MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72

IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL. 971 39 91 01

MALLORCA

MANACOR: C/. BAIX DES COS, 39

BARCELONA

C/. NIKARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95

C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34

GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87

BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69

TERRASSA: AVDA. JACQUARD, 35

TEL. 937 85 37 54

BILBAO

BARRIO SANTUTXU

C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10

TEL. 944 73 31 41

CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18

TEL. 944 15 56 42

BLANES

C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84

GRANADA

CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 12 80 21

ISLAS CANARIAS

LAS PALMAS

ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3

TEL. 928 15 14 35

SANTA CRUZ DE TENERIFE

GRANADILLA: C/. SAN FRANCISCO, 3

TEL. 922 77 19 04

LA LAGUNA: C/. LAS NIEVES, 18 FINCA ESPAÑA

TEL. 922 65 76 05

FUERTEVENTURA

PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89

TEL. 928 53 00 56

JAEN

PASEO DE LA ESTACIÓN, 24, PASAJE BAJO 3

LOCAL 15 ~ TEL. 970 06 91 25

LLEIDA

CORREDOR EKOFET, 16 ~ TEL. 973 22 10 64

LUGO

C/. GUARDIAS, 5-7 CENTRO ~ TEL. 982 20 32 83

FOZ: C/. CURROS ENRIQUEZ, 10 ~ TEL. 982 13 35 01

MADRID

ALCALÁ DE HENARES:

C/. JUAN DE SOTO, 1 ~ TEL. 918 89 32 95

COLLADO VILLALBA:

ALCAZAR DE TOLEDO, 35 - LOCAL 1

TEL. 918 49 18 05

SAN SEBASTIAN

PASEO DE ERRONDO, 4 ~ TEL. 943 46 23 63

SEVILLA

C/. SALINEROS, 5/N ~ TEL. 954 95 00 33

LAS CABEZAS: PLAZA DE LOS MARTIRIOS

TEL. 907 11 85 43

LITRERA: JUAN XXXIII

TEL. 907 11 85 43

VALENCIA

C/. MAESTRO GOZALBO, 11

TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

VIZCAYA

SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2

TEL. 944 83 27 16

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA,
INFORMATE SOBRE NUESTRA RED
DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226



**SERVICIO
URGENTE
A DOMICILIO**



19.900

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK
+ DISCO DEMO



4.500

CONTROL PAD
DUAL SHOCK



3.990

JOYSTICK DEVASTATOR



2.100

CONTROL PAD



2.100

MEMORY CARD
COLORES



10.990

VOLANTE RACE LEADER
PARA PSX Y N64



11.490

VOLANTE GAMESTER



22.990

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK
+ 1 MANDO + MEMORY CARD 1Mb
+ DISCO DEMO



22.990

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK
+ JUEGO SKULLMONKEYS + DISCO DEMO



7.990



8.990



7.490



8.490



8.990



7.490



7.490



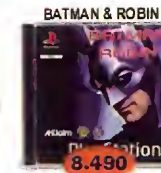
7.490



7.490



7.490



8.490



8.990



7.490



6.990



7.490



8.490



8.490



8.490



7.490



7.490



3.990



7.490



7.490



7.990



7.490



7.490



6.990



8.990



7.490



7.490



7.490



7.490



7.990



7.490



7.990



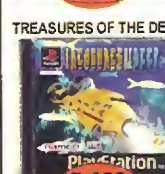
7.990



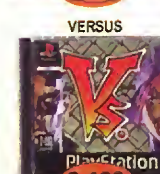
7.490



7.990



7.490



8.490



6.990



7.490



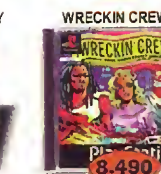
8.490



6.990



6.490



8.490

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO 967-507 269

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS



ENVIO A DOMICILIO

CLUB DE CAMBIO



COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS



CONSOLA N64 + MANDO

19.900



CONSOLA N64 + MANDO + JUEGO ISS 64

24.900



CONTROL PAD



CONTROL PAD COLORES



RUMBLE PACK



MEMORY CARD COLORES



VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX



VOLANTE GAMESTER



8.990



10.990



9.490



9.490



8.490



8.490



12.490



7.490



10.490



12.490



11.490



9.490



9.490



9.490



9.490



8.490



12.490



11.990



11.490



9.990



9.490



8.490



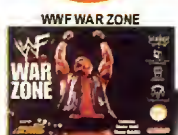
9.990



12.990



7.490



11.490



8.490

GAME BOY



CONSOLA GAME BOY POCLET COLORES

8.990



1.390



GAME BOY PRINTER

8.990



GAME BOY CAMARA

8.990



5.990



5.490



4.990



5.490



5.490



5.490



3.990



4.490



2.990



5.490



5.490



3.990



2.990



4.490



5.990



5.490



4.990



5.990



5.990



5.990



5.990



4.990



2.990



3.990

ALBACETE

Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE

Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE

Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOS

Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA

Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES

08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA

Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 18
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ

Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA

Rutla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA

Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA

Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID

La del Manojó de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA

Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA

Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA

Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA

Gran Vía Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA

General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

GANADORES concurso **QUAKE**

Estos son los veinte ganadores de un "Juego **QUAKE**" para Nintendo 64.

Alberto Bastida Cruz	Burgos
Joseba Aguirre Pereda	Vizcaya
Rubén GARCÍA Fernández	MADrid
Juan Armero PAREdes	Valencia
Antonio Requena Alegre	MADrid
Damián MARTÍNEZ Narvaez	La Coruña
Sergio Miranda Flores	La Rioja
David López Rosado	Sevilla
José Carlos Cabaleiro Nieto	Pontevedra
David González Pérez	Cádiz
Borja García González	Madrid
Rafael González Fernández	BARcelona
José María Viñes Rivero	MADrid
Carlos Aguilar Hinojosa	BARcelona
Francisco José García Braña	Murcia
Juan Andrés León Ruiz	Almería
José Baena Pino	Málaga
JAVier GARCÍA Ruzo	Asturias
Angel Martínez Martín	Cantabria
Eloy Fernández Quevedo	Tarragona

GANADORES concurso **MC RAE RALLY**

Estos son los veinte ganadores de un "Juego **COLIN Mc RAE RALLY**" para PSX.

José Manuel González Alvarez	MADrid
Rafel Villalba Fernández	Sevilla
Manuel González Muñoz	MADrid
Endika Ibañez Morgado	Alava
Salvador Ripolles Palos	Castellón
Rafael García Ruz	Málaga
Néstor Ruiz de Infante Montoya	Alava
ALeix Prieto Angulo	Barcelona
José Antonio Sesmero Sesmero	Madrid
Alejandro Cascales Melgar	Murcia
Rubén Arilla Cubillo	Tarragona
Juan Lorenzo González Méndez	Las Palmas
Adriana Fernández Llaneza	Asturias
José D. Espinosa Alburquerque	Cádiz
Aarón Pérez PADilla	Las Palmas
Jon Arozena Díez	Vizcaya
Antonio José MEDina LARios	Huelva
Mario García Méndez	ASTurias
Iñiqui Anciano de Miguel	NAvarra
David Pastor Rodríguez	Guadalajara

Disfruta de los mejores juegos a un precio muy especial

500 pts

de descuento en cualquiera de estos tres juegos en tu centro mail

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: **Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.** Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 750 ptas, Baleares 1.000 ptas)

CHBC

Compra ahora en **CENTRO MAIL** www.centromail.es
los mejores productos con **HOBBY**



~~8,490~~
7,990



~~8,490~~
7,990



~~3,990~~
3,490

NOMBRE
APELLIDOS
DOMICILIO
CÓDIGO POSTAL
POBLACIÓN
PROVINCIA TELÉFONO (.....)
MODELO DE CONSOLA
Dirección e-mail



F-1 WORLD GRAND PRIX

~~8,490~~ **7,990**



DUKE NUKEM: TIME TO KILL

~~8,490~~ **7,990**



BUST-A-MOVE 3

~~3,990~~ **3,490**

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro Mail: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F 28031 - Madrid. Marca o continuación si no quieres recibir información adicional de Centro Mail ☐

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año^a Hobby Consolas

¿Tienes ya tu Pad?
Aprovechate de las
ofertas de suscripción
con descuento

(Mira las dos Ofertas Descuento abajo)

Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.



■ NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.

■ SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.

■ PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos y para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.

■ Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.

Aprovechate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.

Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

OFERTAS DESCUENTO

20 % descuento (5.400 Pts. - 1.080 Pts. = 4.320 Pts.)
Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas

OFERTA MANDOS

12 números + mando N64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando = 5.400 Pts.



EL MEJOR FICHAJE PARA TU CONSOLA



P.V.P.
recomendado
9.900 ptas

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98



P.V.P.
recomendado
9.490 ptas

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

NINTENDO 64



KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35

Nintendo 64 es una marca registrada de Nintendo Co., Ltd. © Todos los derechos reservados. © 1998 Konami es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Queda prohibida la copia, alquiler o revelación de la copia.